Historia

Modulo di ambientazione
Dark Fantasy Rinascimentale per la 5ed.

Crediti

HISTORIA è un Modulo di Ambientazione d'ispirazione Rinascimentale declinata nell'oscuro e nel fantastico, compatibile con la 5a Edizione del Gioco di Ruolo più famoso al mondo.
Il mondo di Historia è stato creato da Mirko Failoni

In memoria di Gabriele Giardina-Harding

Autori: Mirko Failoni, Michele Paroli, Matteo Pedroni
Supervisione Editoriale: Ariel Vittori
Sviluppo delle Meccaniche di Gioco: Davide Milano, Matteo Pedroni
Sviluppo Narrativo: Mirko Failoni, Laura Guglielmo
Scrittura: Laura Guglielmo
Correzione di Bozze: Enrico Emiliani
Grafica e Impaginazione: Michele Paroli, Elena Giovannetti
Direzione Artistica: Mirko Failoni
Illustrazione di Copertina: Mirko Failoni
Illustrazioni Interne: Alberto Besi, Andrea Tentori Montalto, Angelo Peluso, Antonio De Luca, Daniela Giubellini, Daniele Solimene, Domenico Cava, Edoardo Campagnolo, Federica Costantini, Giulio Perozziello, Imma Botti, Mauro Alocci, Michele Esposito, Michele Parisi, Mirko Failoni, Piero Vianello, Riccardo Moscatello, Roman Kuteynikov
Mappe: Fabio Porfidia
Calligrafia del Titolo: Loris De Marco
Scheda del Personaggio: Laura Guglielmo
Playtester e Ringraziamenti Speciali: Matteo Frisone, Andrea Guglielmo, Stefano Padelli, Willy Guasti, Dario Berto, Filippo Bosi, Andrea 'Il Rosso' Lucca, Alex Melluso, Fausto 'Abyssoul' Palumbo, Valerio 'Korax' Carbone, Daniele 'Danko' Angelozzi, Marco Bucci, Attaccapanni Press, Codex Venator, La Locanda del Drago Rosso, Andrea Felicioni, Riccardo 'Musta' Caverni, Roberto 'Orsogufo' Rossi, Chiara Musi, Matteo Moret, Cecilia Govi, Luca Bianco, Sofia Magnani, Davide Di Maio, Alessandro Caridi, Giacomo Kuroda, Valentina Bruseghini

Un enorme ringraziamento va a tutti i backer che hanno sostenuto il nostro progetto su Kickstarter, rendendo possibile questa avventura! Potete trovare l'elenco completo a pag. 320

MANA PROJECT STUDIO

NEED GAMES!

Historia è pubblicato in Italia da Need Games.
Direttore Editoriale: Nicola Degobbis
Supervisione: Marco Munari, Matteo Pedroni
Cacciatori di Errori: Sara Gianotto, Alberto Orlandini

Stampato in Lituania
ISBN: 978-88-31334-46-4

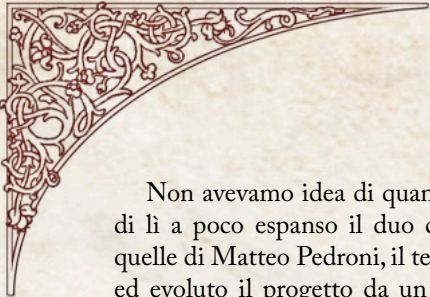
Indice

Prefazione

Historia nacque quasi per caso, come molte delle storie più belle della mia vita.

Correva l'anno 2017, era il 25 Aprile e pubblicai uno schizzo disegnato per riscaldare la mano, come faccio quasi ogni giorno. Quello schizzo era il Paladino Desmond, che avrete modo di conoscere tra poco.

Ma non era un disegno lasciato a sé: scrissi un trafiletto per accompagnare l'immagine, dandole così un contesto e una narrativa, con una strizzata d'occhio all'arcaismo dell'italiano volgare medievale che tanto ho studiato sia durante la mia formazione classica, sia successivamente per mio diletto e interesse.

Arrivarono poi altri schizzi, altri personaggi e altre storie, alcune delle quali cominciarono a collegarsi nel mio immaginario, e sembravano piacere sempre di più.

Il supporto di tante persone entusiaste (su tutti Piero Vianello, artista straordinario e mio amico fraterno) cominciò a gettare in me un seme: "Dovresti farci davvero qualcosa con questa idea!"

Ovviamente la risposta fu affermativa, e le persone che devo ringraziare per avermi fatto da supporto e per aver reso possibile tutto questo sono Ariel Vittori (la mia compagna) e Laura Guglielmo (una delle mie migliori amiche), le due menti dietro Attaccapanni Press, primo editore di *"Historia: di Magi e Briganti, Vigliacchi ed Eroi"*, da cui è iniziato il percorso.

A Lucca Comics and Games dell'anno dopo entra in gioco l'altra eminenza della storia, il mio fratello d'armi nonché coautore del manuale, Michele Paroli.

Ci presentò, tra una birra fugace e le facce smunte da cinque giorni di fiera, un amico in comune nonchè bravissimo artista (la mano dietro *Journey to Ragnarok*), Andrea Guardino.

Mike disse di aver visto il libro, di esserne rimasto colpito e che avremmo potuto discutere di un adattamento per "un manualetto, un'avventura o qualcosa del genere, semplice ma efficace, basato su Historia", io risposi "Certo, sentiamoci, a tempo perso potremmo pensarci!"

Non avevamo idea di quanto ci sbagliassimo. Avremmo di lì a poco espanso il duo creativo unendo le forze con quelle di Matteo Pedroni, il terzo autore di questo manuale, ed evoluto il progetto da un libriccino di centocinquanta pagine a due tomi da più di trecento, full color, con miniature e annessi.

Il resto della storia, dal Kickstarter a questo libro, la conoscete già, e in qualche modo ne fate parte, e forse è anche grazie a voi se questo manuale è nato.

Ma il concetto dietro al gioco, da dove è nato? In sunto, da moltissime delle mie passioni. Troverete un po' del Robin Hood della Disney, troverete la mia passione per armi e armature, troverete le centinaia di ore d'ascolto del professor Alessandro Barbero, la mia passione per gli animali, per i videogiochi, per il gioco di ruolo, per la politica, per i personaggi e le cause che muovono le storie. È sempre complicato inquadrare il proprio lavoro, specialmente alla luce della difficile obiettività di ognuno riguardo ad esso, che sia in positivo o, come capita spesso a me, in negativo.

Non cercherò quindi di inquadrarlo, ma parlerò invece di quel che è il mondo di Historia nella mia chiave di lettura.

Molti prodotti con protagonisti animali sono destinati all'infanzia e hanno la pretesa di insegnare qualcosa, dipingendo gli eventi di un colore o di un altro e dividendo spesso i personaggi in buoni e cattivi. In Historia, che è invece destinato a un pubblico più adulto, vorrei che ci si concentrasse nelle sfumature di grigio che ogni personaggio, situazione e storia imprescindibilmente ha.

Questo non significa ovviamente che non ci debbano essere personaggi archetipici, tutt'altro. L'animale antropomorfo è una soluzione che non si limita all'aspetto grafico, può essere una scusa se vogliamo per rappresentare archetipi umani in maniera interessante e immediata, con cui giocare con contrasti e sfumature.

Tuttavia, anche nel contesto di un singolo personaggio archetipico come il paladino Desmond, con Historia vorrei che si andasse a indagare i risvolti in cui il bianco e il nero si mischiano. Quali sono i valori che un eroe, un difensore della fede e un simbolo, deve imparare a mettere da parte per il proprio ruolo? La compassione? L'onestà? La libertà? L'umanità?

Quando c'è contrasto, c'è storia.

L'animale antropomorfo a questi fini è estremamente utile, perché malleabile. Nel nostro immaginario una lupa può ridere come in un cartone animato, o può ringhiare nella maniera più ferale e selvatica, a seconda del contesto. Con Historia volevo trovare il giusto equilibrio perché entrambe le cose potessero convivere con la stessa credibilità.

Per questo raccomando a chi giocherà Historia di non gettare tutto troppo sul ridere, perché ciò vi impedirebbe di affrontare il dramma di certi scorci che sono parte integrante del mondo, così come sconsiglio di fare il contrario e non trovare mai una dimensione leggera e divertente.

La nota particolarmente carica su un'estetica dark serve a bilanciare e mettere l'antropomorfismo in un contesto diverso da quello a cui mediamente siamo abituati, ma non significa che questa debba essere l'unica nota a risuonare. Ognuno a Vesteria ha le proprie motivazioni e agisce, si muove e vive in un contesto con cui dovrà avere a che fare, che lo voglia o meno. Per questo vi consiglio, per sviluppare il vostro personaggio e le vostre avventure, di partire dal concetto generale, e poi ragionare per inserire ogni elemento in modo da integrarlo con l'ambiente in cui si trova e le difficoltà che gli si presentano, a fronte delle sue debolezze.

Tutto ciò che è scritto in questa prefazione, tuttavia, è sempre subordinato al fatto che ciò che Historia è per me nei miei libri, nei miei fumetti (e in generale nel canone che ho deciso di narrare) etc. è solo un punto di partenza da cui sviluppare la vostra versione dell'universo e la vostra storia. In veste di Game Master ho preso decine di altre ambientazioni, di storie, di mondi, e li ho piegati a quello che a me interessava portare sul tavolo da gioco, narrativamente o emotivamente. Mentre lo facevo immaginavo sempre quanto mi sarei sentito onorato dal sapere che qualcuno, basandosi su quel che avevo fatto io, avrebbe potuto o voluto giocare le proprie storie.

Da oggi, e spero per lungo tempo, anche voi farete parte di Vesteria, e creerete una parte dell'immaginario del mio piccolo mondo, che diventerà al contempo anche vostro.

Benvenuti in Historia.

Mirko Failoni

Capitolo Primo - Panoramica

Nella prima parte di questo capitolo vengono mostrati i contenuti del manuale di Historia, analizzando tutte le informazioni presenti al suo interno e come queste possano essere utilizzate da GM e giocatori. La seconda parte propone invece degli approfondimenti sulla struttura di gioco e su come utilizzarla: come gestire l'interpretazione di animali antropomorfi nella società di Vesteria, quali temi affrontare nel gioco, come impostare limiti narrativi basati sulla sensibilità dei giocatori e consigli sull'organizzazione delle sessioni.

Panoramica

IL MANUALE

CAPITOLO I - PANORAMICA

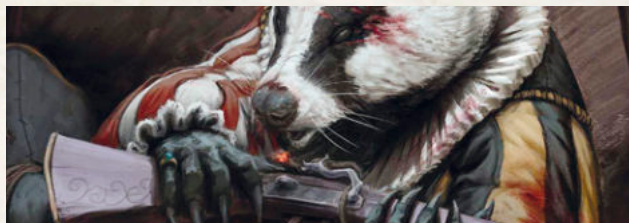
Nella prima parte di questo capitolo vengono mostrati i contenuti del manuale di Historia, analizzando tutte le informazioni presenti al suo interno e come queste possano essere utilizzate da GM e giocatori. La seconda parte propone invece degli approfondimenti sulla struttura di gioco e su come utilizzarla: come gestire l'interpretazione di animali antropomorfi nella società di Vesteria, quali temi affrontare nel gioco, come impostare limiti narrativi basati sulla sensibilità dei giocatori e consigli sull'organizzazione delle sessioni.

CAPITOLO II - VESTERIA

Nel secondo capitolo del manuale ci si immerge nel complesso e affascinante mondo di Historia, esplorando geografia, politica e società di Vesteria, il continente occidentale dove è ambientato il fulcro narrativo principale del gioco. Vesteria possiede caratteristiche ispirate all'Europa rinascimentale, in particolare a quella centro-meridionale, dove intrighi e lotte di potere erano la trama centrale del tessuto sociale, ma si differenzia da questa poiché è abitata da animali antropomorfi ed è un luogo dove la magia è reale. Si divide tra Sacro Regno, una forte teocrazia basata sulla sacralità e sul potere delle Ossa, la Fossa Verde, un territorio selvaggio e indomito senza struttura politica dove le grandi città-miniera vengono contese per le risorse, e la Confederazione delle Libere Città, un'unione di città-stato autonome e in continua competizione tra loro dove ricchezza e cultura si contendono lo scettro di valore supremo.

CAPITOLO III - FAMILIAE E SPECIE

In Historia ogni giocatore interpreta un animale antropomorfo senziente, e in questo capitolo sono elencati i vari animali tra cui poter scegliere. Le familiae corrispondono alle canoniche razze del gioco, con le specie che prendono il posto delle sottorazze, seppur con caratteristiche proprie più specifiche e peculiari. Essendo theri e aviani gli abitanti più diffusi in Vesteria, in questo manuale sono trattate le regole per interpretare queste due macro-categorie, corrispondenti ai nostri mammiferi e uccelli. sauri e lissami, i nostri rettili e anfibi, non sono invece trattati, in quanto specie tipiche di altre zone geografiche e incontrati in Vesteria solo in rari casi come visitatori stranieri. L'elenco di familiae proposto è corposo e molto vario, seppur non completamente esaustivo, e copre le specie animali più comuni e rappresentative di Vesteria. Al GM e ai giocatori viene lasciata la possibilità di reinterpretare specie mancanti, così come la libertà di variare tratti e istinti se non ricalcano il proprio desiderio interpretativo: gli animali antropomorfi sono costrutti archetipici, ma non per questo devono essere utilizzati come macchiette.

CAPITOLO IV - MESTIERI

Nel capitolo dei mestieri sono spiegate le regole per interpretare le classi dei personaggi, ripensate per adattarsi meglio ad un'ambientazione rinascimentale tetra come quella di Historia e alla presenza di magia rara e misteriosa. I mestieri di ventura rappresentano il percorso scelto dai personaggi per farsi strada nel mondo di Vesteria, oltre alle capacità su cui fanno affidamento per risolvere problemi o prendere parte a

intrighi e lotte per la sopravvivenza. I mestieri non ritraggono la totalità delle professioni che un personaggio può scegliere di intraprendere nella vita, ma si pongono a metà tra gli aspetti fondamentali della ventura e le più diffuse occupazioni che dispongono di caratteristiche interessanti, in modo da vivere al meglio questo tipo di esperienza.

Alchimisti, armigeri, eruditi, furfanti, genieri, magi, mercanti, mortificati, sacerdoti e venturieri sono le colonne portanti della narrazione di Historia e ne rappresentano i protagonisti; alcuni mestieri sono molto più rari di altri, specialmente quelli con attitudini magiche, e ancor di più quelli non legati al potere della Chiesa. Ricordare che Historia è un'ambientazione che enfatizza la "scarsità" è indispensabile per viverne al meglio l'ambientazione.

Capitolo V - Venture

Nel quinto capitolo vengono presentate le venture dei personaggi, ovvero le motivazioni che li spingono a mettere in ballo le proprie vite, affrontare pericoli, avventure, intrighi e perseguire i propri scopi. Le venture sostituiscono il background, che troppo spesso rimane relegato alla sola creazione del personaggio, intrecciando il suo passato con le vicende future e donando un ulteriore motore narrativo che possa aiutare GM e giocatori a creare situazioni di gioco sempre ricche e interessanti, spinte da una genuina motivazione.

Capitolo VI - Ricchezza e Influenza

Nel mondo di Historia, ricchezza e influenza sono probabilmente gli indicatori più rilevanti del successo personale di un individuo, garantendone l'accesso a importanti risorse, contatti privilegiati e un migliore stile di vita. Per rappresentare al meglio la correlazione tra le capacità economiche possedute e le possibilità raggiungibili da un personaggio, è introdotto in questo capitolo il Conio, un'astrazione su scala numerica rappresentativa delle ricchezze a sua disposizione, così da poter esplorare narrativamente il significato della ricchezza e le sue conseguenze senza dover necessariamente far riferimento a lunghe liste di oggetti. Per misurare invece l'influenza che un personaggio può raggiungere, viene introdotta la Fama, ovvero un valore numerico che permette di valutare e confrontare l'influenza tra personaggi. La fama viene conquistata in maniera generale con imprese e successi, ma anche in maniera specifica nel campo lavorativo o nelle varie organizzazioni a cui si è affiliati. Queste organizzazioni rappresentano una grande fetta dei poteri che controllano Vesteria, e in questa sezione un personaggio potrà scegliere a quale fazione legarsi: partendo come semplice novizio e aumentando il proprio livello di influenza mentre ne scala i gradi, potrebbe perfino puntare al vertice della fazione. Un personaggio può anche costruire la propria fama sulle sue abilità in una carriera, facendosi un nome in tutto il continente nel mestiere in cui eccelle.

Capitolo VII - Equipaggiamento di Vesteria

Historia è ambientato in un'epoca di forte ispirazione rinascimentale europea, che differenza i suoi oggetti, usi e costumi da quelli del più classico fantasy. Inoltre, tenta di portare un'immagine che unisca la sospensione dell'incredulità nel giocare animali antropomorfi alla ricerca e accuratezza con cui il mondo viene rappresentato. Il miglior modo per esplorare questo profondo aspetto dell'ambientazione di Historia è tramite l'equipaggiamento, che permette a un qualsiasi furetto armigero di destreggiarsi in duello impugnando una manosinistra di guardia mentre fende avversari con una spada da lato, protetto dagli spessi strati di un gambesone, o a un felide di prendere bene la mira con il suo moschetto dietro un tavolaccio appostato nelle retrovie. Armature, armi, armi da fuoco, proprietà degli oggetti e regole per utilizzarli sono descritte con accuratezza all'interno del capitolo e rendono il vostro equipaggiamento uno strumento in grado di farvi vivere pienamente questo meraviglioso mondo di gioco.

CAPITOLO VIII - REGOLE ADDIZIONALI

Historia si affida alle regole del gioco di ruolo più giocato del mondo, ma adotta alcune modifiche per adeguarlo meglio alle tematiche, all'ambientazione e allo stile che vuole portare sul tavolo. In questo capitolo, vengono raccolte nuove regole e adattamenti per permettere a GM e giocatori di vivere a pieno l'esperienza di gioco ricercata da Historia: la morte è ben più di uno spettro che aleggia nel mondo spietato di Vesteria, e il gioco ritrae questo aspetto donando una maggior percezione di realismo (per quanto non si possa pretendere che Historia simuli o rispecchi la realtà) con l'utilizzo più forte dei livelli di indebolimento. Essendo però la storia raccontata il vero fulcro del gioco, le regole addizionali si concentrano anche su come migliorare la narrazione e premiare i giocatori disposti a rischiare qualcosa per portare un racconto interessante sul tavolo.

CAPITOLO IX - BATTAGLIE CAMPALI

Per le sue caratteristiche, Historia non è pensato per far vivere ai personaggi avventure epiche in cui salvano il mondo con l'ausilio di fenomenali poteri cosmici, ma piuttosto li guida verso sporche venture in cui cercare per lo più di salvarsi la pelle, magari rincorrendo un ideale, un sogno o un obiettivo nel farlo. La realtà è dura, complicata e crudele, e i grandi cambiamenti politici e strutturali del mondo non avvengono certo (salvo rari casi eccezionali) a causa delle azioni di un piccolo gruppo di personaggi, bensì grazie ai grandi movimenti e ai conflitti tra potenze. Questa sezione è pensata per i personaggi che hanno raggiunto un tale livello di fama e abilità da risultare decisivi negli equilibri di un grande scontro armato, dove partecipano da protagonisti e comandanti di intere unità, battaglioni o reggimenti, e non come semplici soldati circondati dalla guerra, il cui unico scopo è fare il proprio dovere e tornare a casa sulle proprie zampe. Con le regole per le battaglie campali, i personaggi di alto livello si ritroveranno in grado di manovrare un intero esercito e decidere il risultato dello scontro in base alle loro abilità e strategie.

CAPITOLO X - PERSONAGGI DI HISTORIA

Nell'ultimo capitolo del manuale vengono presentati i veri protagonisti di Historia: i personaggi che abitano il continente di Vesteria e che lo animano con l'intreccio delle loro storie personali, dando vita al mondo. In questo capitolo si conosceranno i Personaggi Notabili di Historia, ossia coloro le cui azioni smuovono gli equilibri in tutto il continente, ma anche figure più comuni per quanto riguarda la fama, eppure comunque potenzialmente interessanti per l'importanza che possono raggiungere le loro storie se unite a quelle dei personaggi dei giocatori. Ognuno di questi personaggi è rappresentato con le proprie statistiche di gioco e il proprio passato, ricco di spunti per avventure e narrazioni, oltre che di riferimenti al corso degli eventi del mondo di Historia fino a oggi. Per finire, in questo capitolo sono anche presentati i modelli per creare i personaggi non giocanti (PNG) in maniera archetipica, in modo da aver pronti rapidamente diversi profili di avversari che si contrapporranno ai personaggi e porteranno il GM a dover improvvisare un nuovo intrigo e una nuova avventura nel mondo di Historia.

APPROFONDIMENTI

INTERPRETARE ANIMALI ANTROPOMORFI

In Historia i giocatori interpretano animali antropomorfi dalle facoltà e caratteristiche molto umane in un periodo storico simile al Rinascimento dell'Europa centro-meridionale, dove però la magia è un fatto tangibile e reale, e il vento della guerra aleggia costantemente sul continente peninsulare di Vesteria. In questo luogo spezzato nella struttura politica, la legge del più forte non si basa sulla semplice forza bruta, ma riguarda piuttosto il potere, il denaro, le risorse e gli armamenti. Le familiae e le specie dei personaggi di Historia portano in sé una diversità ben più accentuata di quella che è possibile trovare tra le persone del nostro mondo: le caratteristiche fisiche variano incredibilmente per forme, dimensioni e tratti, ma, proprio per la disarmante diversità che è alla base della loro collettività, si riconoscono tutti come creature senzienti alla pari, dotate di "animo" e intelletto. La società di Historia non è di certo giusta e accomodante, ma la discriminante che divide le genti non è sicuramente la specie, bensì la propria classe sociale di appartenenza, tratto distintivo dell'epoca rinascimentale. Certamente esistono la "competizione" e il "campanilismo" tra familiae e

specie (spesso e volentieri anche all'interno delle stesse familiae!), ma se scherno e goliardia fanno parte delle interazioni per cui questo gioco è stato pensato, non è così invece per la discriminazione di stampo razziale. Interpretare un animale antropomorfo significa innanzitutto assumere le parti di un personaggio a tutto tondo: una persona. Alcuni potrebbero cogliere l'occasione per sviluppare le caratteristiche proprie della specie animale sfruttando ben conosciuti archetipi letterari, come nelle favole di Esopo in cui gli animali rappresentano una caratteristica umana specifica; tuttavia, consigliamo di pensare in maniera meno stereotipata. In Historia non c'è nulla che impedisca a un toporagno di essere un nobile e a un lupo di essere un popolano: è tutta una questione di contesto e di storia. Sentitevi liberi di giocare sulla distruzione dello stereotipo, spesso notevolmente più potente sul piano narrativo. In Historia questo è già alla base dei tratti propri di ogni familia e specie, e deve trasmettere ai giocatori il modo in cui riflettere quelle caratterizzazioni archetipiche, senza cadere in luoghi comuni eccessivi e ridicoli: lo scopo è portare alla luce una rappresentazione di un mondo spietato e ferino, dove i conflitti tra gli obiettivi personali dei giocatori e l'oppressione schiacciante dei poteri della società sono al centro della costruzione narrativa del gioco, esaltati dalle caratterizzazioni della scelta degli animali antropomorfi da interpretare.

Un giocatore deve sentirsi libero di portare sul piano narrativo la propria interpretazione dei tratti dell'animale che preferisce, senza doversi far necessariamente condizionare da modelli prefissati. Come nel mondo reale, in ognuno di noi c'è qualcosa di speciale che ci distingue dagli altri, per quanto possiamo appartenere a specifiche categorie che condividono alcune caratteristiche.

Come già sottolineato, anche se le intenzioni autoriali del gioco sono di totale uguaglianza, la società di Historia non è di certo perfetta ed esistono casi rappresentativi in cui determinate specie e familiae vivono in un'innata posizione privilegiata dovuta alle loro origini. Ne è una dimostrazione la società delle Isole Aviane, formata secondo una piramide che ricalca la catena alimentare degli uccelli del nostro mondo; in questo caso, la forza e la letalità dei singoli individui ne hanno scolpito l'organizzazione, creando disparità e classi sociali definite dalla familia di appartenenza. Questo rimane comunque un sistema politico proprio delle Isole Aviane e non rappresenta l'intera struttura sociale degli aviani nel continente di Vesteria.

Per quanto esista un'idea di superiorità sociale tra Familiae Aviane diverse, non è obbligatorio che ogni individuo di ogni familia discrimini gli appartenenti ad altre familiae. A seconda dei personaggi, del contesto culturale e del tono della vostra campagna, potreste giocare o meno questo tipo di aspetto. Ovviamente vi sono degli innegabili privilegi "di casta" ,che, nel mondo estremamente competitivo degli aviani, potrebbero significare la differenza tra conquistare una posizione sociale o restare ai margini della società per chiunque non disponga di determinazione e talento tali da non poter essere ignorati, così da travalicare i limiti dettati dalla considerazione della propria familia nei confronti delle altre. Per esempio, nel Sacro Regno i casati nobiliari e le più alte cariche ecclesiastiche sono principalmente occupati da rappresentanti della Familia Canide (o Licae) grazie ai ritrovamenti delle prime reliquie degli Antenati, riconducibili a forme simili a quelle di enormi canidi. Questo ha fatto sì che nei tempi antichi di formazione della Chiesa delle Ossa siano stati i canidi a ottenere l'immediato vantaggio competitivo: il retaggio odierno non è che un lascito dei tempi passati e nulla più che una tradizione. Per quanto un sistema basato sull'adorazione del passato e su rigide regole sociali sia restio a cambiare le proprie tradizioni in favore del progresso, non esiste nemmeno nel Sacro Regno una discriminazione sistematica basata su aspetti specisti o razziali. Historia non è un gioco pensato per avere le proprie storie basate sulle differenze tra familiae o specie e su come alcune debbano prevaricarne altre.

Le enormi differenze che caratterizzano le specie di Historia devono essere considerate un aspetto che unifica la sua società: quando vi sono così tante rappresentazioni diverse fra loro, è facile che si inizi a dare più importanza alle caratteristiche comuni e di unione, piuttosto che a quelle divisive e incompatibili.

Questo ha un impatto anche sulla sfera attrattiva e sentimentale degli abitanti di Vesteria.

Per quanto riguarda la riproduzione e la nascita della prole, la regola generale è che possano essere concepiti figli solo tra membri della stessa specie, o al più della stessa familia se i tratti fisiologici sono compatibili tra loro, cosa che ad esempio non accade nella Familia Edenta, dove le specie sono talmente lontane nelle caratteristiche fisiche da rendere impossibile l'ibridazione. Alcune familiae fanno invece eccezione, come licai e canidi, uniti da avi comuni e dalle caratteristiche fisiche molto simili fra loro. In ogni caso, quando due membri di specie diverse si ibridano, i nascituri avranno tratti comuni solo alla madre o solo al padre, con qualche possibile cenno o richiamo estetico al genitore da cui non hanno ereditato le caratteristiche, senza però dare origine a individui che ibridano quelle di entrambi. I figli nati da genitori di specie diverse non subiscono discriminazioni e non hanno problemi a causa di questo; una possibile eccezione potrebbe essere quella di eventuali casate nobiliari che dovessero ritrovarsi eredi dalle caratteristiche diverse rispetto a quelle del proprio lignaggio, creando sicuramente qualche malcontento. In ogni caso, preservare la propria famiglia è un dovere importante solo nei contesti in cui il potere venga trasmesso per linea di sangue.

Ma in un mondo così vasto e vario, dove la completa

diversità fisica è all'ordine del giorno, è la coscienza a essere considerata il vero elemento unificatore, e c'è spazio per interessi amorosi che si allontanano dal canonico rapporto all'interno della stessa specie, coinvolgendo i più disparati generi e tipi di specie. Ci sono comunque zone dove questo legame tra specie non simili viene malvisto e acquisisce sfumature di approvazione differenti anche nelle diverse classi sociali. Un esempio perfetto è il Sacro Regno, dove la fede è istituzione secolare e viene professato il distacco dalla carne in favore dell'immutabilità delle ossa. Pur essendo qui poco accettati i rapporti non finalizzati al concepimento, le classi nobili tendono comunque a chiudere un occhio sui matrimoni combinati, dove i coniugi sono uniti perlopiù da motivazioni economiche e politiche, e non si precludono di passare diverso tempo di qualità con i propri amanti, di qualunque genere o specie essi siano. Al contrario, nella libera Confederazione questo ordine perentorio di concepimento è totalmente ininfluente, e sono le classi più povere le prime a vedere nella progenie una risorsa fondamentale, allevandola affinché possa assistere nella vecchiaia e, dopo anni di duro lavoro, ereditare i beni accumulati al momento della dipartita della famiglia.

In ogni caso, nella società di Historia non sono presenti discriminazioni di genere di regola, e i titoli nobiliari passano usualmente a eredi primogeniti a prescindere dal genere, mantenendo però la possibilità di cambiare la designazione dell'erede, entro il compimento della sua maggiore età, in favore di un consanguineo considerato più adatto e in grado di fare meglio per la propria famiglia, clan o istituzione. Un altro aspetto derivante dalla totale accettazione della diversità e dal fatto che Vesteria è un continente che è stato scosso da devastanti conflitti è l'adozione, una pratica molto comune soprattutto nei ceti bassi e medi della società, dove aggiudicarsi un buon erede a prescindere dalla sua specie è decisamente importante. In questo mondo duro non mancano di certo gli orfani, che, pur essendo un problema in parte mitigato dalle adozioni sia di famiglia che istituzionali, rimangono in ogni caso parte integrante di questa società.

Limiti Narrativi e Dichiarazione d'Intenti

Historia è strutturato per essere un gioco che affronta temi potenzialmente sensibili: nel continente di Vesteria, guerra, povertà, sfruttamento, intrighi, violenza, assassini, tradimenti e ingiustizie sono all'ordine del giorno, costituendo lo scheletro principale dell'ambientazione rinascimentale dai tratti oscuri con cui è stato ideato il gioco, ove non è raro veder cadere uno dei personaggi in maniera crudele e senza atti eroici. Rimane comunque possibile scendere in profondità in questi temi e affrontarli con la consapevolezza che possano essere i soggetti principali delle proprie narrazioni.

Prima di iniziare a creare i personaggi, i giocatori dovrebbero quindi discutere con il GM su cosa vogliano vedere durante il gioco e cosa vorrebbero evitare. Serve accordarsi sul tono generale della partita, ma è anche importante sapere quali elementi narrativi possano turbare i partecipanti, così che il gruppo sia in grado di escluderli, rendendo il gioco più divertente per tutti. Per cominciare, il GM dovrebbe chiedere ai giocatori se preferiscono discutere di eventuali argomenti limite e se desiderano stilare una lista o adottare uno strumento di segnalazione, con cui il GM possa saltare un certo argomento non voluto, nel caso si presentasse durante il gioco. Se i giocatori decidono di discuterne, si parla degli argomenti con cui si trovano più o meno a loro agio. Durante la discussione è meglio non chiedere il perché qualcuno non voglia affrontare certi elementi nella partita; bisogna prendere le richieste per quello che sono e rispettarle. Chiedere una spiegazione non è sbagliato, ma è importante rispettare gli spazi e le decisioni di una persona. Se i giocatori preferiscono stilare una lista, ognuno scrive gli argomenti che vorrebbe evitare e il GM li raccoglie in un elenco generale senza fare nomi. Come per l'altro metodo, non si dovrebbe discutere del perché non si vogliano affrontare certi argomenti.

Se durante la partita qualcuno menziona accidentalmente uno degli argomenti da evitare (o se qualsiasi parte della storia vi mette a disagio), esistono vari metodi per concludere la scena e proseguire immediatamente con quella successiva, o magari semplicemente tornare indietro e procedere in modo diverso. Non c'è bisogno di discutere sul perché di questo cambiamento: il gruppo continuerà la storia diversamente.

Oltre al benessere del gruppo, un altro fattore da considerare per stabilire i confini è il luogo in cui si gioca. Se lo fate nell'intimità di casa vostra o in una sala conferenze a una convention non importa, dovete considerare solo le preferenze dei giocatori. Se vi trovate invece in un luogo pubblico, vicino a persone più giovani o in presenza di altri fattori oltre alle preferenze del gruppo, serve considerare la cosa quando vengono decisi eventuali limiti. In linea generale, bisognerebbe sempre giocare in modo che chiunque senta si trovi a proprio agio.

Il miglior modo per iniziare una campagna di Historia è quello di organizzare una sessione 0, dove il GM possa presentare una Dichiarazione d'Intenti ai giocatori per allineare le prospettive e le aspettative di gioco. Per scoprire di più sulla Dichiarazione d'Intenti, visitate la pagina DrivethruRPG di Mana Project Studio e scaricate gratuitamente *"RPGs and the Declaration of Intents"*.

GLI SCENARI DI HISTORIA

La società di animali antropomorfi evoluti e coscienti di Historia lascia aperte diverse domande sui meccanismi più oscuri di una società spietata e ferale dove coesistono prede e predatori. Per venire incontro alle diverse sensibilità del pubblico, vengono proposte tre diverse linee guida per gestire il rapporto tra prede, predatori e la presenza o meno di animali non antropomorfi e non evoluti all'interno dell'ambientazione di gioco.

LA FAVOLA SPIETATA

Il continente di Vesteria è di per sé un posto oscuro, in cui la disparità sociale è molto forte e dove i personaggi si ritroveranno invischiati in maligne trame o pericolose avventure. In questo primo scenario, il GM e i giocatori si concentrano sugli aspetti che riguardano la narrazione della storia dei personaggi piuttosto che sulla struttura di una società composta da animali antropomorfi, giocando in un contesto simile a quello del del Classico Disney del 1973, *Robin Hood* seppur in un ambiente diverso e molto più adulto. Non ci sarà quindi alcuna distinzione tra predatori e prede, nessuno si preoccuperà del contenuto del proprio piatto o del cuoio dei propri stivali ed è ininfluente che ci siano o meno altri animali al di fuori della società antropomorfizzata: il focus narrativo sarà completamente rivolto a come i personaggi si muovono all'interno di questo mondo ostile.

LA SOCIETÀ EVOLUTA

In questo scenario vengono introdotti elementi più profondi di analisi su come la società si sia evoluta e di come funzionino l'alimentazione, la conciatura e il rapporto predatori/prede. Il processo che ha portato gli animali ad evolversi ha coinvolto solo mammiferi terrestri, uccelli, rettili e anfibi (qui riproposti come theri, aviani, sauri e lissami), ma non pesci e insetti, che sono la costituente dell'allevamento con grossi campi di coltivazione delle larve e un più forte sfruttamento ittico. Carnivori e onnivori si nutrono quindi di queste materie prime, ma anche gli erbivori si potrebbero trovare a pasteggiare almeno con qualche insetto di contorno ai piatti di verdure, frutta o tuberi: dopotutto, il processo di antropomorfizzazione ha in qualche modo avvicinato tutte le tipologie di animali, avviandole su un percorso comune di caratteri e forme condivise. Degli istinti primordiali non resta che una traccia ancestrale, ormai deviata in caratteri più "umani" e razionali: un predatore probabilmente avrà una base istintiva più competitiva e agguerrita, magari ritrovandosi a essere un combattente più feroce e ferale, ma senza mai doversi trovare a trattenersi dal nutrirsi di un compagno preda. Cibarsi in qualunque modo di specie senzienti è considerato da tutta la società di Vesteria esattamente come il cannibalismo nel nostro mondo. La produzione di materiali di origine animale viene supportata da alternative vegetali e da un'usanza abbastanza particolare: la fede nella Chiesa delle Ossa e la credenza che la carne terrena a cui si è legati non è che una zavorra aggrappata alle sacre ossa e allo spirito, fanno sì che, una volta sopraggiunta la morte, sia consuetudine donare le proprie pelli, crini e manti alle concerie, che ne ricavano materiali come cuoio e pellicce. L'idea che dopo la morte non ci sia più alcun legame con il corpo dei defunti è così radicata nella cultura che nessuno si fa problemi a utilizzare i materiali provenienti da un'usanza ai nostri occhi tanto macabra. In questo scenario vengono quindi esplorati gli intrecci tra gli aspetti sociali dell'essere animali antropomorfi e le storie dei singoli personaggi, che cercano di raggiungere i propri obiettivi nel complesso quadro storico di Historia.

LA MACABRA CONVIVENZA

Nell'ultimo scenario previsto si inseriscono ulteriori dettagli pensati per chi vuole approfondire i rapporti tra preda e predatore, oltre che quelli con altri animali non antropomorfi e non coscienti. Infatti, in questo scenario coesistono gli animali antropomorfi ed evoluti con le loro controparti naturali: vengono allevati come nel nostro mondo, sfruttati per le materie prime di origine animale, cacciati e addomesticati a scopo ricreativo e non solo. Questo crea un conflitto culturale in cui gli animali in stato di natura vengono utilizzati anche come simboli di potere e offesa: un felide che porta al guinzaglio un cane attirerà di certo l'antipatia di canidi e licai, mentre alcuni ruminsi potrebbero non andare d'accordo con chi alleva e macella bovini per farne carni da consumo e cuoio. Tutto ciò, comunque, dovrebbe essere gestito in maniera non dissimile da come gli esseri umani, a seconda della sensibilità e del pensiero del singolo, percepirebbero più o meno "vicini" altri primati. Una conseguenza di questo scenario è che la predazione tra specie senzienti acquisisce una sfumatura diversa: il patto sociale continua a vedere il gesto come una terribile espressione paragonabile al cannibalismo nel nostro mondo, ma i rapporti tra prede e predatori potrebbero essere più tesi, considerando la somiglianza dei primi con quello che finisce nel piatto dei secondi. Questo scenario aggiunge anche il rapporto con gli animali da lavoro, andando a sostituire i carri a trazione manuale degli altri due scenari con i classici carri trainati da bestie da soma o da lavoro. L'abilità Addestrare Animali non viene assegnata in maniera diretta da nessun privilegio di Historia e viene utilizzata solamente se giocatori e GM ritengono che il loro stile di gioco richieda l'applicazione di quest'ultimo scenario.

GM e giocatori dovrebbero concordare su quale scenario applicare alle loro sessioni di gioco, oppure se intrecciarne diversi assieme, a seconda dei temi che ritengono importante trattare in un'ambientazione popolata da animali antropomorfi e senzienti, protagonisti delle storie che porteranno al tavolo.

Capitolo Secondo - Vesteria

Nel secondo capitolo del manuale ci si immerge nel complesso e affascinante mondo di Historia, esplorando geografia, politica e società di Vesteria, il continente occidentale dove è ambientato il fulcro narrativo principale del gioco. Vesteria possiede caratteristiche ispirate all'Europa rinascimentale, in particolare a quella centro-meridionale, dove intrighi e lotte di potere erano la trama centrale del tessuto sociale, ma si differenzia da questa poiché è abitata da animali antropomorfi ed è un luogo dove la magia è reale. Si divide tra Sacro Regno, una forte teocrazia basata sulla sacralità e sul potere delle Ossa, la Fossa Verde, un territorio selvaggio e indomito senza struttura politica dove le grandi città-miniera vengono contese per le risorse, e la Confederazione delle Libere Città, un'unione di città-stato autonome e in continua competizione tra loro dove ricchezza e cultura si contendono lo scettro di valore supremo.

Vesteria

Il grido della vedetta, arrampicata sulla coffa, fa volgere lo sguardo di un intero equipaggio verso est: terra in vista! Terra sul cui profilo, tra non molto, si potranno intravedere la bianca lancia della torre del faro di Nova Marina e la foresta di barche d'ogni misura che affolla il suo porto, incastonato come una perla al centro della grande Baia di Lisandra. Tra le bettole affollate e i crocevia ingombri di passi c'è tanto spazio per i racconti pieni di meraviglia dei marinai di ritorno da terre lontane quanto per i sussurri, che nella Confederazione si vendono allo stesso prezzo delle spezie esotiche più costose. A Nochemburgo risuonano invece i canti sacri che accompagnano la processione delle Tredici Costole sotto le volte di pietra del Tempio delle Ossa, e fuori dai suoi portoni già si odono i lamenti dei Mortificati che hanno iniziato a far cantare le proprie fruste. Alle Isole Aviane è il vento a riempire della sua musica le orecchie di chi vola e a sorreggerne le ali, che siano della falange di oche in formazione o del barbagianni solitario che stringe tra gli artigli un messaggio da consegnare entro l'alba. Nella Fossa Verde si mescolano in egual misura le lingue sciolte dei ciarlatani di Salso Nero, le canzonacce di una compagnia di mercenari in marcia e i ritmici passi dei minatori, regolari sotto gli occhi e la sferza del supervisore di turno. Nell'Ossarium c'è solo il solenne silenzio che, nel suo segreto mantenuto ancora forse per poco, avvolge la distesa di scheletri millenari che ignari riposano.

Tutte queste e molte altre sono le voci di Vesteria, e non potranno che essere arricchite da quelle dei giocatori al tavolo che si apprestano ad andare all'avventura in questa terra dalle mille possibilità. Vesteria è un continente variegato e plurale: dalle città in cui l'intrigo è all'ordine del giorno e i cui equilibri politici potrebbero essere infranti dalle azioni di un solo individuo, alle terre selvagge in cui la sola sopravvivenza è una sfida, ogni tipo di narrazione, ogni tematica e ogni stile di gioco può trovare la sua ambientazione ideale.

Le nazioni qui presentate offrono a GM e giocatori un panorama ricco sia di storie che di Storia, perché Vesteria ha già attraversato secoli di avvenimenti che le hanno conferito la forma attuale e non accenna a rallentare il passo. Nuove scoperte, antichi misteri e personaggi celebri in tutto il continente per la loro fama o infamia sono il contorno (e a volte il motore) delle avventure più disparate, che possono trattare con la stessa naturalezza di lotte sociali, cors al potere, conflitti personali o nobili imprese.

La vita a Vesteria non è semplice, e raramente le sue sfumature di grigio definiscono con chiarezza dove stia il torto e dove la ragione, dove sia la giustizia e dove il sopruso, o chi siano i vigliacchi e chi gli eroi. Ma, in un mondo in cui è prudente guardarsi le spalle persino da chi si ritiene innocuo, tutto è possibile: anche trovare alleati sinceri e nobiltà d'animo dove meno li si aspetterebbe.

In questo manuale viene descritto il territorio di una penisola che, da ovest a est, è composta da quattro nazioni:

- La **CONFEDERAZIONE**, un'unione di città-stato tanto prospera quanto facile alla corruzione e ai capricci dei giochi di potere.
- La **FOSSA VERDE**, una terra di nessuno che ha respinto per secoli ogni influenza esterna grazie alla natura indomita del territorio e della popolazione.
- Il **SACRO REGNO**, monolitico e senza compromessi come la religione che lo regge, e altrettanto refrattario ai cambiamenti.
- Le **ISOLE AVIANE**, un regno tradizionalista e fedele al suo sistema di caste, ma anche patria di alcune delle menti più brillanti e anticonformiste dell'epoca.

Al di là dei confini orientali di Vesteria, le mappe parlano delle Terre Lontane, del Deserto Bianco, dell'Impero del Khan, della Repubblica di Calìda, di Rodelia, delle Isole Kaldjorn e di tanti altri luoghi, sempre più misteriosi e affascinanti man mano che ci si allontana dalle familiari sponde del Mar Noto. Di questi paesi forse avremo presto notizie più certe, ma nel frattempo è il continente occidentale che descriveremo nel dettaglio.

N
NO
NE
O
E
SO
SE
S
Confederazione
Isole Kaldjorn
Sacro
Città dei Venti
Montetorto
Ossarium
Tanafonda
Rossariva
Nova Marina
La Spina
Buchebuie
Salso Nero
Fossa Verde
Vesteria

La Confederazione

GEOGRAFIA

Il territorio racchiuso dagli attuali confini della Confederazione è uno dei più variegati di tutta Vesteria. Il perimetro della costa, che ne delimita la frontiera a nord, ovest e sud, è ricco di porti naturali, che senza dubbio hanno favorito immensamente la propensione all'andar per mare dei popoli della regione. Le pianure comprese tra Città dei Venti e Nova Marina sono fertili, ricche di corsi d'acqua e protette dai Castri, la catena montuosa settentrionale che le scherma dagli incessanti venti che spirano dal nord. La piana di Berga è invece impietosamente esposta a questi venti, e costituisce l'unica area del paese in cui il clima è rigido per gran parte dell'anno, con inverni lunghi ed estati tiepide. Infatti, procedendo sempre di più verso sud a partire dall'estuario del Valgroppa, le primavere ricominciano a fiorire presto, le estati a bruciare di sole e gli autunni a portare ricchi raccolti. L'agricoltura è, insieme al commercio dei suoi prodotti, uno dei capisaldi dell'economia federale e, sebbene certi ducati meridionali del Sacro Regno facciano del loro meglio per competere, l'olio prodotto sui colli del Celso e il vino di Gratigna sono i migliori di Vesteria. I fiumi che solcano la Confederazione sono, in larga parte, facilmente navigabili da metà del proprio corso fino alla foce. L'unica notevole eccezione sono i fiumi colloquialmente chiamati "i Denti del Pettine", vale a dire il Rio Claro, il Rivazzo e il Valerano, che scorrono precipitosamente dal cuore dei Castri a ovest fino al Golfo della Fossa a est, attraversando la foresta Morderana. Benché impossibili da percorrere con chiatte o altre imbarcazioni, questi fiumi sono però storicamente di grandissima importanza per gli arsenali navali di tutta la Confederazione, in quanto i massicci tronchi degli abeti bianchi della Morderana, futuri alberi maestri di fregate, corvette e galeoni, venivano fatti scivolare sulle loro rapide fino a valle. Tanto grande è stata (ed è tutt'ora) l'importanza del legname di questa regione e del suo commercio che il titolo di Maresciallo della Morderana è ancora uno dei più ambiti e prestigiosi, conferito solo ad individui di comprovata fedeltà alla Confederazione. Diametralmente opposto ai Denti del Pettine scorre invece il Bastione, che, nonostante il nome bellicoso (dovuto al fatto che una volta divideva i territori di due potenze rivali), è un fiume placido, pescoso e dalla grande portata. Il suo delta, guardato a nord da Liveccia e a sud da Nova Marina, era un tempo un'area paludosa e insalubre: la sua bonifica è considerata una delle più grandi opere pubbliche mai intraprese dal governo federale subito dopo la sua costituzione. Un'area che avrebbe invece voluto ereditare un po' di quell'acqua è la Riarsa, l'ampia distesa a sud dei Castri che costituisce l'unico vero deserto di tutta la Vesteria occidentale: si tratta di un altopiano pietroso ai cui piedi nascono molti dei corsi d'acqua che poi bagnano il paese, ma che non è attraversato da nessuno di essi. La città di Gratigna gli dà le spalle, ben contenta di dedicarsi alle sue belle vigne, nutrite da uno degli affluenti del Bastione, ma nessuna città osa ergersi in tutta l'ampiezza della Riarsa, che costituisce l'unica zona della Confederazione quasi del tutto spopolata. Persino la Marna, la regione acquitrinosa intorno al lago di Lembrosa, è più affollata; in queste paludi fiorisce infatti, sia nelle zone d'acqua dolce che in quelle d'acqua salata, l'allevamento di quelli che vengono considerati i molluschi e crostacei più prelibati della nazione. Non ci sono isole nel mare che abbraccia la Confederazione, e l'unica che questa annovera nei suoi territori è la piccola Isola dell'Eremo, che sorge dalle acque del lago Stilla. Questo bacino d'acqua dolce, il più grande del paese, si svuota nella Baia Solina; gli storici si dibattono tutt'ora sull'origine del suo nome, essendo sia sede di grandi saline che "baia del sole" in quanto porto più meridionale della nazione. Nonostante Nova Marina si fregi del titolo di maggior potenza navale del mondo conosciuto, è qui che la flotta militare della Confederazione è alla fonda: a sorvegliarla c'è la città fortificata di Albea, arroccata sulla penisola della Lancia, dalle cui altezze quasi si intravede addirittura Salso Nero, al di là del mare.

POLITICA

La Confederazione costituisce un'eccezione nel panorama politico di Vesteria per molti motivi. È costituita dall'unione di diverse città-stato, prime tra tutte le fondatrici Città dei Venti, Nova Marina e Montetorto. Pur mantenendo la propria identità e la propria influenza sui territori storicamente sotto il loro controllo, hanno deciso di coalizzarsi per facilitare i commerci sia interni che con l'estero, rafforzare la propria posizione nei confronti di stati nazionali coesi e potenzialmente minacciosi come il Sacro Regno, regolare i rapporti (spesso tesi) tra città rivali e promuovere la crescita dell'intero territorio, cosa non sempre facile quando si tratta di vicini litigiosi. Benché non abbia una vera capitale (le tre fondatrici primeggiano in ambiti diversi, e la sola idea di elevarne una fa rizzare il pelo alle altre), ha una sorta di capo di stato nella figura dell'Alto Governatore Confederato, eletto ogni quattro anni dal Parlamento Confederato tra i propri membri (al termine del mandato è possibile l'Alto Governatore

almeno in superficie, riconciliare, sono rette da un Sindaco, così come Montetorto; Città dei Venti ha da tempo immemore i propri Duchi; Berga ha un Podestà, che governa unitamente a una giunta di notabili; Gratigna vanta un Principe, e mai rinuncerebbe alla propria aura di nobiltà; Celside sceglie il proprio Governatore tra i suoi grandi proprietari terrieri, mentre Albea è guidata da un Sovrintendente che è sempre anche uno degli ammiragli della flotta militare confederata. La quantità e varietà di livelli di potere e figure istituzionali nella politica della Confederazione, sia nel Parlamento (che ha sede a Nova Marina) che negli organi di governo delle singole città fa sì che la carriera in questi settori non sia un miraggio per i cittadini. La corruzione non è inusuale, l'arrivismo è spietato e l'intrigo è spesso all'ordine del giorno. Il modello economico del paese è un felice ibrido di agricoltura (cereali, legumi, frutta e verdura sono coltivati con ottima resa in molte zone pianeggianti, e le già citate vigne e uliveti sono un vanto internazionale), produzione artigianale e commercio, con una certa prevalenza del terzo. La potenza navale della Confederazione non emerge solamente nell'ambito militare, ma soprattutto in quello mercantile: imbarcazioni di ogni misura e prestigio solcano le Grandi Acque, muovendo quantità impressionanti di merci e creando una mole di ricchezza altrettanto massiccia. Inoltre, la Confederazione non mercanteggia solo in beni, ma anche in idee e innovazione: l'Accademia di Montetorto, all'avanguardia dell'alchimia, e la Schola Ducale di Città dei Venti, in cui l'ingegneria è studiata come in nessun altro centro al mondo, sono non solo fonte di notevole prestigio ma anche di non indifferente profitto.

venga rieletto, ma non che questo si verifichi per un terzo quadriennio). Questa carica, più di rappresentanza che effettivamente esecutiva, rende chi la ricopre il garante delle decisioni del Parlamento e l'ultimo filtro del processo decisionale e legislativo, oltre che il volto della Confederazione nei rapporti con le altre nazioni. Chi detiene il vero potere all'interno del Parlamento sono i reggenti delle diverse città: le già citate Nova Marina, Città dei Venti, Montetorto, le competitive Liveccia e Albea e le più piccole Berga, Celside e Gratigna. Il ruolo di reggente viene ricoperto dal "capo" di ciascuna, che sia esso un Sindaco, Podestà, Sovrintendente, Governatore o quant'altro; questa figura viene poi accompagnata da una schiera di rappresentanti il cui numero è proporzionale, all'interno dei 100 seggi del Parlamento, alla popolazione della città in questione. Ogni città elegge democraticamente i propri rappresentanti; il diritto di voto è esteso a tutti gli abitanti che hanno raggiunto la maturità (età che varia da specie a specie) e pagano regolarmente le tasse. Nell'autonomia dei propri confini, le città mantengono le proprie tradizionali forme di governo: Nova Marina e Liveccia, storiche rivali che solo la Confederazione ha potuto,

Cultura e costumi

La Confederazione è per sua natura plurale: questa caratteristica la rende un luogo dinamico e di grande fermento culturale. Le grandi città sono un crogiolo di genti; viaggiare è considerato normale e solo gli abitanti delle zone remote, i più poveri o chi è costretto dal lavoro a non potersi spostare non ha visitato almeno una volta uno dei grandi centri della nazione. Benché come ovunque succede spesso creature della medesima specie non disdegnino la compagnia dei propri simili e si riuniscano in piccole comunità, la Confederazione è cosmopolita: i theri sono prevalenti e ogni razza è più o meno rappresentata; molti aviani, pur lontani dalle loro native isole, si sono stabiliti soprattutto nelle aree costiere e hanno trovato il modo di integrarsi. Nei porti più trafficati è persino possibile incrociare sauri e lissami, di passaggio da terre lontane per affari o come diplomatici. La popolazione difficilmente teme il diverso, che soprattutto quando viene da lontano è visto come esotico, affascinante e nuovo, ma coltiva i rancori locali con dedizione: la rivalità tra città è inguaribile e radicata, tra paesi è la regola e tra villaggi è inevitabile. Nova Marina e Liveccia sono in aperta contesa da prima dell'unificazione, e

non si contano le volte in cui il sangue di una o dell'altra fazione è stato sparso sulle rive del Bastione. Gratigna e Celside si contendono l'eccellenza nelle rispettive produzioni agricole e fanno un vanto delle proprie differenze culturali: l'una fiera del proprio Principato secolare e della sua tradizione teatrale, l'altra della modernità del proprio Governatore e del suo Conservatorio di musica. Nova Marina e Albea si sono per lungo tempo date battaglia sul mare, una volta a suon di arrembaggi e ora disputando tra i propri arsenali il primato di efficienza e maestria nella costruzione di nuove navi. Per le rispettive flotte non c'è vera gara: Nova Marina ha la miglior flotta mercantile ad Albea è la marina militare a primeggiare. I nativi della Confederazione sono quindi competitivi e tendenti all'individualismo, ma questo non ha solo risvolti negativi: lo spirito imprenditoriale è spesso figlio di queste caratteristiche ed è uno dei motori principali della crescita della nazione, unito all'alta scolarizzazione e al livello culturale discretamente alto, anche nelle campagne. È caso più unico che raro che un cucciolo nato entro i confini federali non venga mandato a scuola, che sia nei prestigiosi istituti di Città dei Venti, nelle scuole pubbliche più o meno modeste presenti in quasi tutti i centri urbani, con un precettore privato o istruito con semplicità dai propri genitori. L'analfabetismo è quasi totalmente assente e il tenore di vita medio è relativamente alto rispetto alle altre nazioni: se i ricchi oscillano tra lo sfarzo estremo e la falsa modestia, i poveri difficilmente sono ridotti veramente alla miseria e conducono vite modeste ma dignitose, in quanto restare permanentemente senza un impiego che dia da vivere è raro. Sebbene nella Confederazione il lavoro sia tenuto in altissima considerazione, non sono sempre i mestieri più nobili ad essere i più praticati. La criminalità, soprattutto quella organizzata, è diffusa, temuta e ritenuta quasi impossibile da sradicare. Viene considerata un effetto collaterale del benessere, e le risorse che vengono impiegate per contrastarla diventano consistenti solo di fronte al rischio di danni economici importanti per le alte sfere confederate. Inoltre, se in diverse parti di Vesteria si intende un'occupazione ben precisa quando si menziona il "mestiere più vecchio del mondo", nella Confederazione si discute se questo sia la spia o il cantastorie, anche se molti concordano che spesso i due coincidano. Le arti trovano nella Confederazione terreno fertile, e solo nelle Isole Aviane il canto è tenuto in più alta considerazione ed è più trasversalmente diffuso nella vita di tutti i giorni della gente comune. Raramente il brusio delle taverne non è accompagnato dalle note di qualche menestrello assoldato per intrattenere gli avventori per la serata, e una corte nobiliare senza un bardo ufficiale già perde parte del suo prestigio. Le arti figurative sono guardate con reverenza e ammirazione solo nelle loro punte di eccellenza, altrimenti vengono considerate al pari di molti altri lavori artigiani, mentre la letteratura è forse la sorella minore della famiglia dell'arte: molti leggono, in pochi scrivono per motivi non pragmatici, e in pochissimi lo fanno con risultati sublimi. L'abbigliamento e il proprio aspetto in generale sono una preoccupazione di ogni fascia di popolazione, e come in nessun altro luogo la gente è disposta a spendere cifre da capogiro per tessuti pregiati, capi su misura e ornamenti che simboleggino lo status di ciascuno. Anche chi ha pochi mezzi ci tiene a presentarsi decorosamente, soprattutto nelle città, e c'è una forte tendenza a giudicare il prossimo in base ai vestiti. L'amore per l'ostentazione raggiunge vette quasi ridicole nei vezzi di alcuni nobili o dei nuovi ricchi della più alta borghesia. Tra i più notevoli c'è sicuramente la bizzarra passione per gli "eremiti da giardino", individui pagati per vivere in una casupola o grotta situata nei giardini delle ville patrizie e intrattenere ospiti e padroni di casa uscendo di tanto in tanto per filosofare sugli argomenti più improbabili. Oltre a questo uso inspiegabile, è abitudine della nobilità (soprattutto nelle campagne di certe regioni) di pranzare e cenare il più tardi possibile nella giornata: il contadino vive secondo i ritmi del sole e del lavoro, chi può permetterselo vive invece secondo quelli dell'ozio e dell'agio.

Religione

Come in gran parte delle sue altre sfaccettature, anche nei confronti della religione la Confederazione non ha un unico approccio. La religione organizzata più diffusa è, come in molte altre parti di Vesteria, la Chiesa delle Ossa, ma con livelli di coinvolgimento e devozione molto diversi: a Berga è poco sentita, e solo piccole congregazioni si riuniscono per il culto dei templi cittadini. Ad Albea, invece, è profondamente radicata nella vita della città, e le celebrazioni solenni nei giorni di festa richiamano fiumi di fedeli da tutto il territorio circostante: la sua peculiarità è che la "versione" della dottrina qui praticata non è quella predicata dal Custode delle Ossa di Nochemburgo, ma l'Eresia del Carlino, qui nota solo come la Chiesa Semplice. Si tratta di un'interpretazione della Chiesa delle Ossa derivata dalle idee degli Indicanti, una setta in aperta contestazione con il seggio di Nochemburgo decisa a ridurre ogni fronzolo, letteralmente, all'osso: predica la povertà, la netta scissione tra il potere temporale e quello religioso, l'umiltà e la convinzione "che le carni siano pasciute o avvizzite, che le pelli siano candide o butterate, che le vesti siano magnifiche o lacere poco importa. Sotto di queste, tutte le ossa del medesimo valore son dotate" Nelle grandi città la situazione è meno polarizzata, e nonostante la Chiesa delle Ossa rimanga la religione "ufficiale" e l'Eresia del Carlino quella particolare (il suo calendario religioso è seguito per alcuni dei giorni di chiusura da tutte le attività cittadine), non è la sola ad essere praticata: soprattutto a Nova Marina, in contatto con tutti i maggiori porti del mondo conosciuto, è possibile incappare nelle processioni o nei luoghi sacri di culti

ERESIA DEL CARLINO

Vale la pena fornire qualche dettaglio ulteriore su quella che, ad oggi, è l'unica forma eretica per alcuni, riformata per altri) della Chiesa delle Ossa. Raramente queste frange sopravvivono al passaggio dell'Inquisizione, e la peculiarità di questa variante della dottrina è non tanto il suo effettivo contenuto ideologico, ma il modo in cui i suoi adepti hanno combattuto con le unghie e con i denti per la sua conservazione. Indice IV (v. paragrafo Politica del Sacro Regno) fu uno dei pochi Custodi del suo tempo eletti a Nochemburgo a non appartenere alla famiglia Partenopio. Sentendosi quindi forse al di fuori dei giochi di potere che da molti secoli coinvolgono la Chiesa, egli tentò incautamente di promuovere il distacco tra potere temporale e potere religioso. Predicò una Chiesa spogliata di ogni eccesso, in cui i sacerdoti si dedicano alla cura delle anime della gente e al rapporto con gli Antenati, non alle terre, agli eserciti e al denaro. Osò accusare molti Occipiti del Regno di essersi ridotti a poco più che nobili avidi e opportunisti, ignoranti dei dettami del Canone e preoccupati solo delle sete dei loro begli abiti. Intorno a lui si strinse una comunità di giovani prelati convinti della bontà delle sue idee, e nel giro di pochi anni esse cominciarono a circolare e attirare l'attenzione dei fedeli anche fuori dal Sacro Regno. Indice IV ebbe vita breve, ma i suoi insegnamenti eretici no: presero piede soprattutto al di là delle selvagge foreste della Fossa Verde, nella ricca Confederazione, dove arrivarono per nave insieme a ventidue Tarsi e Costolari, in fuga dalle persecuzioni in patria. Da allora questa fronda di dissidenti religiosi ha preso molti nomi: all'inizio erano gli Indicanti, poi i fedeli iniziarono a chiamarla solamente Chiesa Semplice. Per i detrattori rimane però l'Eresia del Carlino, in quanto per loro non è altro che una versione piccola, deforme e innocua della "vera" Chiesa delle Ossa.

stranieri, di cui ben poco si conosce, spesso non visti particolarmente di buon occhio ma tollerati. L'unica eccezione a questa tendenza è Montetorto, la cui avversione a tutte le religioni è ben nota in alcuni circoli e mal tollerata in altri. C'è chi per questo accusa la presenza dell'Accademia, i cui portenti, nel corso dei secoli, mai sono stati attribuiti all'intervento divino, ma sempre e solo all'intelletto dei mortali e alla loro affinità con la materia arcana. A parte questo caso notevole, la devozione è vissuta senza particolari fanatismi ma anche senza contestazioni rilevanti. La spiritualità è sentita in maniera molto semplice dalle genti delle campagne, e il culto domestico degli antenati è la derivazione della Chiesa delle Ossa. Nelle case di moltissimi cittadini confederati è facile trovare a volte una piccola stanza, più spesso una nicchia o addirittura una sorta di armadietto dedicata all'adorazione delle ossa dei propri antenati, tradizionalmente la prima vertebra (considerata la chiave di volta di ogni corpo). Molti accendono un lume per ogni antenato onorato, altri una singola candela da porre accanto ai resti dell'antenato a cui si sta rivolgendo la preghiera. Per moltissimi il pensiero che questi altari possano essere distrutti o danneggiati è una prospettiva funesta, e in caso di calamità, attacchi o altre disgrazie mettere in salvo le "ossa dinastiche" viene prima di portar fuori il denaro.

CITTÀ DEI VENTI

Adagiata sul suo altopiano perennemente spazzato dalla tramontana, è un luogo molto particolare. È la perla incastonata tra le pendici dei Castri, i cui fieri speroni si sgretolano in un'arida pietraia per poi rivestirsi di verde appena incontrano le acque del Valgroppa a nord e le sorgenti del Bastione a est e i Boschi Centrali. Arrivare alle mura della città percorrendo la strada che sale da Liveccia è a detta di molti il modo migliore per ricevere una "sfolgorante prima impressione". Infatti, usciti dai Boschi ci si imbatte in una foresta diversa: la via nella campagna è costellata da mulini a vento, le cui gigantesche pale girano incessantemente spinte dal vento, e alla loro ombra si avanza fino alla città vera e propria, salendo gradualmente verso il plateau dell'altopiano. Non è un'esagerazione definire Città dei Venti il centro più moderno del mondo conosciuto, dove l'innovazione è visibile sia nelle piccole che nelle grandi cose: qui si fabbricano le serrature più sofisticate disponibili in commercio (e naturalmente si affinano anche tutti i modi per scassinarle), si progettano le macchine per l'ingegneria civile che sostituiscono agilmente il lavoro di 30 manovali e l'acqua corrente arriva nelle case dei cittadini, convogliata dal grande acquedotto collegato alle sorgenti del Bastione. Queste eccellenze sono in parte figlie della tendenza al mecenatismo della nobiltà locale, convinta che investire tempo e denaro nel sostegno di un grande artista, inventore o erudito garantisca un ritorno in risultati e prestigio assolutamente irrinunciabile (ne è un esempio il celebre Lorenzo Pavardei, che in tempi recenti ha iniziato a sovvenzionare quel che pare sia uno dei più fulgidi geni che Città dei Venti abbia mai visto), e in parte della Schola Ducale. Questo famosissimo istituto forma da due secoli e mezzo i giovani brillanti in grado di superare le sue ferree selezioni in tutte le scienze e le arti, garantendo alle botteghe e officine della città un flusso costante di apprendisti dotati

di un'eccellenza tale che altrove sarebbero già considerati maestri, eccezion fatta forse per la lontana Rodelia. C'è stato poi un tempo in cui nella Confederazione, secoli prima che l'unificazione fosse anche solo un'idea remota, si parlavano molte lingue diverse, portate dai popoli che nelle loro peregrinazioni ne avevano varcato i confini naturali dei Castri, la foresta della Morderana, la Riarsa. La prova più lampante di questo passato è proprio Città dei Venti, dove i cognomi delle famiglie storiche della zona non somigliano a quelli di nessun'altra parte e dove il dialetto parlato dai locali è marcatamente diverso, duro e dotato di un lessico unico. Anche chi parla correttamente la lingua comune a tutta Vesteria lo fa con un accento facilmente riconoscibile, e la "parlata ventana" è spesso scimmiottata sui palchi teatrali con risultati giudicati ottimi ed esilaranti dal pubblico forestiero e assolutamente agghiaccianti dai locali.

Nova Marina

Nova Marina non è una città che si è vista regalare la propria ricchezza da una risorsa naturale particolarmente abbondante nella sua area o dai forzieri di qualche famiglia nobile stabilitasi entro le sue mura. A Nova Marina le uniche risorse che non sono mai mancate sono l'intraprendenza dei suoi abitanti e l'acqua del suo porto: è una città che ha costruito la sua fortuna secolo dopo secolo sulle spalle di una classe borghese instancabile e sempre pronta agli investimenti rischiosi, che per la fortuna di tutta la collettività hanno iniziato a pagare molto tempo fa sui ponti delle sue navi, la cui bandiera azzurra e scarlatta è ospite comune e gradita nei moli di tutta Vesteria. I suoi cantieri navali non hanno eguali, e il proverbio "abete all'alba, corvetta al crepuscolo" si riferisce proprio alla favolosa rapidità con cui l'arsenale novese è in grado di costruire imbarcazioni d'ogni sorta. Quello di Nova Marina è il porto mercantile più fiorente del mondo conosciuto, in cui molti si trasferiscono nella speranza di fare fortuna. Le sue attività commerciali sono rigidamente regolate da un sistema di Gilde estremamente gelose delle proprie prerogative e privilegi, e soddisfare i requisiti necessari per essere ammessi in una di queste potenti corporazioni è l'obiettivo di tutti coloro che mirano al successo nel proprio campo e desiderano farlo alla luce del sole. Le Gilde fanno del loro rispetto di tutte le norme vigenti un grande vanto, perché per molto tempo Nova Marina ha avuto una reputazione tutt'altro che immacolata: si vocifera che alcuni dei magnati del tessile e delle spezie della città discendano da famiglie che si sono arricchite col mercato degli schiavi, quando ancora questa barbara pratica era in auge (ben prima della fondazione della Confederazione). Tutt'ora Nova Marina ha l'ignominioso primato per tutta quella criminalità che sparge poco sangue, e soprattutto i falsari pare che abbiano raggiunto punte di eccellenza inarrivabili: non

risale a molto tempo fa la storia per cui Don Rodrigo Valenti, sindaco della città, avrebbe pagato una fortuna per il "Cigno morente", uno dei massimi capolavori di Saskia Hansen, celebre pittrice di Città dei Venti. Un'infelice osservazione di uno dei suoi maggiordomi (poi licenziato) avrebbe poi fatto sorgere a Don Rodrigo il sospetto che il ritratto fosse un falso: dopo approfondite indagini sarebbe emerso che il Cigno fosse effettivamente una copia ad opera di Leandro Ortega, uno dei migliori falsari che la città abbia mai conosciuto. Don Rodrigo l'avrebbe fatto catturare per frustarlo personalmente coprendolo di improperi, e infine commissionargli il ritratto dell'adorata nipote per una cifra da capogiro. Ad oggi, Leandro Ortega lavora esclusivamente per il sindaco di Nova Marina, e non è noto se abbia continuato alcuna delle sue attività illegali.

Montetorto

Montetorto figura tra le città fondatrici della Confederazione non perché sia la più grande (persino Liveccia ed Albea la superano in questo frangente), la più ricca (primato che nessuno può sottrarre a Nova Marina) o la più dinamica (che è senza dubbio Città dei Venti). Non è particolarmente bella: i suoi edifici di pietra scura si accalcano come una nidiata di pulcini timorosi attorno alla Torre dell'Accademia, sono pochi i giardini ritagliati nella sua ragnatela di strade e ancor meno i monumenti degni di nota. Ma Montetorto non soffre di queste sue mancanze, perché nessuno di questi aspetti le interessa davvero: Montetorto ha a cuore il potere, soprattutto quello offerto dal grande sapere. Non si conosce l'esatta data dell'edificazione della struttura nota da più di un secolo come Torre dell'Accademia, si sa solo che ogni documento scritto mai rinvenuto sull'argomento parla della Torre come se fosse già antica all'epoca della stesura. Il perché sia stata edificata lì dove si trova, su un terreno ostile e in una delle aree meno ricche della regione, è un mistero. Quel che è certo è che sia sempre stata un centro del sapere magico: è stata per lungo tempo sede del Conclave dell'Ordo dei Magi, evolvendosi gradualmente in Collegio Arcano e infine in Accademia. A seguito di un increscioso episodio che ha costretto i Magi a cambiare radicalmente il modo in cui la loro arte viene tramandata, l'alchimia si è recentemente sostituita alla disciplina arcana. Ciononostante, anche in questa branca la fame d'eccellenza di Montetorto non si è smentita, raffinando in breve tempo l'insegnamento degli studi alchemici ed elevandosi a prima scelta assoluta per chi desidera dedicarsi a questa misteriosa branca dell'erudizione. Gran parte della città esiste unicamente in funzione dell'Accademia: i commercianti trattano quasi esclusivamente in materiali e beni utili ad allievi e maestri, abbondano taverne e locande, e la Biblioteca Civica di Montetorto è forse l'unico edificio, a parte naturalmente la Torre, ad essere degno di essere visitato dai forestieri.

GEOGRAFIA

In linea puramente teorica, le terre racchiuse dai confini del Sacro Regno dovrebbero avere tutte le carte in regola per essere uno dei luoghi più ricchi del mondo, se solo non fossero sfruttate in maniera poco uniforme e con mezzi arretrati. Prevalentemente pianeggiante e tuttalpiù collinare nella splendida regione dei Clivi che si estende tra Forte Lacustre e Nochemburgo, trova la sua unica catena montuosa a segnare il confine nord-est della nazione. Le Fauci sono così denominate perché come la bocca di un'enorme creatura. San Mastino e Gardeciel (anticamente Himmelgard, prima che i popoli a sud-est dei valichi conquistassero i territori a nord delle Fauci e del Gran Canino rinominando molti insediamenti) annoverano tra i loro picchi perennemente innevati alcune delle cime più alte del continente, con l'Ivoria e i suoi ghiacciai ben al di sopra dei 4000m. Da questi monti imponenti nascono quasi tutti i corsi d'acqua principali del Regno: la già citata Lengua, il Rottvasser, la Nevia Superiore e infine il Boule, il fiume col corso navigabile più lungo del paese. Questa singolare distinzione è necessaria perché il fiume effettivamente più lungo è la Nevia, eppure nessuno ne conosce con esattezza la misura, perché una volta aver percorso la valle da cui nasce ed aver attraversato i Clivi (bagnando la lingua di terra nota come Biancofiore a causa dei suoi sterminati terrazzamenti di meleti, con cui è prodotto un sidro sopraffino esportato in tutto il mondo), la Nevia Superiore giunge a Forte Lacustre, dove alimenta la grande palude battezzata in maniera forse fin troppo lusinghiera Terra dei Laghi. Qui, dopo aver distribuito le sue acque tra i laghi Mira, Grune, Silva e Blaugarten, sembra scomparire: in realtà il letto del fiume si inabissa e continua a scorrere verso sud lungo un percorso ancora sconosciuto, per poi riaffiorare dando vita al lago Noch, che dà il nome alla capitale Nochemburgo, la città più grande del mondo conosciuto. L'emissario che pigramente percorre le campagne dei ducati meridionali di Spitzpinscher e Dachsenland prende quindi il nome di Nevia Inferiore, e sfocia nel Golfo di Neuwald. Nonostante il Sacro Regno sia tutto meno che una potenza navale, il mare ha sempre giocato un ruolo importante nella sua storia. La costa orientale si affaccia sul Mar Noto, ed è proprio in questi luoghi (precisamente a Vesterre, oggi maggiore città portuale del Sacro Regno) che i primi aviani entrarono in contatto con gli abitanti di quello che si autoproclama essere il più antico dei dodici Ducati, stringendo ben presto alleanze commerciali e iniziando a comunicare e influenzarsi a vicenda. La costa settentrionale narra invece una vicenda meno positiva, in quanto è qui che per almeno un secolo i predoni delle Isole Kaldjord misero a ferro e fuoco le campagne. La città di Lovemberga, oggi a capo del Ducato più povero del paese, si erse come solo baluardo difensivo di fronte alla prospettiva di un'invasione vera e propria, e la battaglia in cui culminò il conflitto è ancora oggi ricordata con l'unico giorno di festa non religiosa del calendario del Sacro Regno. Il clima della regione circostante, considerato il più inospitale di tutto il Regno (si dice che a Lovemberga ci siano solo due stagioni: quella in cui nevica e quella in cui piove), fa immaginare quanto peggiore potesse essere quello delle isole da cui i razziatori salpavano. Per fortuna la costa settentrionale costituisce un'eccezione al clima del Regno: dal Rottvasser in giù esso diventa tipicamente continentale, con inverni freddi ed estati calde, le quali, unite all'abbondanza di corsi d'acqua fanno sì che la carestia sia un male conosciuto ma non frequente. I Clivi tra Forte Lacustre, Nochemburgo e Fort Terrière sono un piccolo paradiso, dove l'intera nobiltà della zona ha almeno una residenza estiva. Tutta l' area occidentale è densamente ricoperta di foreste maestose e a tratti impenetrabili; di queste solo una, il Neuwald (letteralmente "Bosco nuovo") è parzialmente artificiale e amministrata con giudizio dalla duchessa Spitzpinscher, la quale ha ereditato dalla madre il commercio di legnami pregiati che ha fatto la recente fortuna della sua casata. Quello di Spitzpinscher è solo uno dei dodici Ducati in cui è diviso il Sacro Regno; gli altri undici sono: Lovemberga, San Mastino, Gardeciel, Doberland, Terra dei Laghi, Boule-Dogue, Boule-Terrière, Nocheland, Dachsenland, Grunewald e Vesterre.

POLITICA

Potrà sembrare paradossale, ma il Sacro Regno non è affatto un regno. Circa due secoli fa, decise incautamente di contestare in maniera troppo aperta l'influenza del Custode delle Ossa di Nochemburgo e della Chiesa tutta, e nel giro di pochi anni la casata reale si estinse misteriosamente in ogni suo ramo. In seguito ai tumulti derivati dal vuoto di potere che si era venuto a creare il Sacro Regno visse un breve periodo di sanguinosa guerra civile, in cui gli allora diciotto Ducati si scontrarono tra di loro per stabilire nuovi confini, riducendosi poi ai dodici attuali. Il potere dei Duchi emersi vincitori si confermò così importante che il più prominente tra questi, Alexander de Goff, venne elevato ad Arciduca e si insediò nel suo palazzo di Nochemburgo pronto a comandare come se fosse, nella pratica, il nuovo re. Quello che l'Arciduca Alexander non calcolò era l'influenza che la Chiesa e le sue più alte cariche (tutti

Sacro Regno

Lovemberga
San Mastino
Le Fauci
Levugna
Gardeciel
Tana del Verme
Gran Camino
Ivoria
Rottvasser
Grune
Silva
Mira
Biancofiore
Vievia Superiore
Blaucarten
Forte Lacustre
I Clivi
Dober
Lago Noch
Nochemburgo
Fort Terrière
Nevwald
Vievia Inferiore
Boule
Vesterre
Golfo di Nevwald

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Legenda

- Montagne
- Colline
- Boschi
- Paludi
- Terra Coltivata

1. Lovemberga
2. Grunewald
3. San-Mastino
4. Terre dei Laghi
5. Gardeciel
6. Grunewald
7. Nochenland
8. Boule Dogue
9. Spitzpinscher
10. Dachsenland
11. Vesterre
12. Ducato de' Boule-Terrière

Distanze

0 km 200 km 400 km

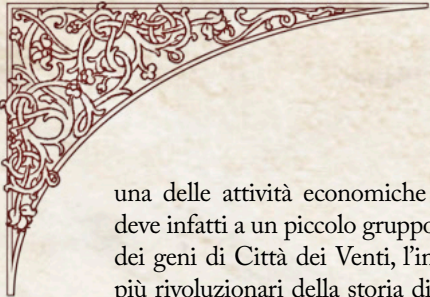
Rituali di Sepoltura

Dalle lettere di Guidobaldo da Celside, mercante, indirizzate alla sorella Leonora:

Mia cara Leonora,

perdona se queste missive ch'io t'iscrivo appena il travaglio di questo viaggio infame lo concede son zeppe de le mie afflizioni, perché nulla disidero più che ritornar al Celso e alla soave noja de li registri dei conti. Dopo che Alfonso restò infilzato da quel brigante d'un armadillo, esili e rade son state le mie ore di conforto. Questo detto, ho alfine da contarti un piccolo aneddoto che potrebbe dare a te sollazzo nel leggerlo e a me sollievo nel cronicarlo, poiché ben so del tuo interesse per le usanze de' popoli dell'est, e me ne sempre rammento. Ora Alfonso, essendo un bracco devoto, insisté negli ultimi attimi suoi per farsi seppellire secondo li dettami della nativa Nocchenlandia; cercammo quindi un prete che sapesse cosa fare, e io, ignorante e senza dèi, un peccatore devoto solo al suo commercio, ben mi stupii a vider un manipolo di tetri figuri giungere a portarlo via, povero corpo d'Alfonso. Questi mi dissero si chiaman Spolpatori, e si addossan di levar la pelle e la carne da li ossi con tutti gl'istrumenti e i rispetti che la Chiesa comanda. Scopersi che per i devoti delle Ossa carne e scorza nulla significano una volta defunti, e solo la bianca pietra dello scheletro merita il riposo del sepolcro, e i riti, e i canti. La pelle va tolta in un solo pezzo, per darla ai conciatori che ne faranno cuoio, e di esso un uso diverso si farà a seconda della razza del trapassato. La carne, non ho azzardato domandar. L'ossa d'Alfonso tosto ritornarono candide come i fiori dei nostri frutteti, Leonora, e in ordine, coperte da un drappo bianco che le riparasse da li ardori del sole e dalla molestia delle pioggie, nel breve tragitto verso la tomba. Il prete, che i devoti han nominato Tarso, mi disse che in patria i ricchi ingioiellano l'ossa loro e le espongono nei templi, ma Alfonso non era che una guida per li forestieri, e quindi una fossa nella terra ingrata avrà da bastare. Poi ei raccontò in parole semplici e sincere della vita del buon bracco, unse ogni osso con un olio aromatico sacro, e cantò. Niuno di noi sapeva seguirlo, e quindi cantò da solo. Ci chiamò tutti ad interrare i cari resti, ben disposti in una semplice terraglia che sigillò con cera e spago, e insieme demmo un ultimo saluto, che più accorato non diedi nemmeno quando ci lasciò la cugina Alisandra (che ancora ricordo perché non mi restituì quel certo prestito che tu sai, l'arpia). Pagammo il prete in pane e olio buono, e questi ci benedisse con la Saldezza d'animo del Padre perché proseguissimo senza altre disgrazie. Se ciò sarà vero ti saprò tosto riferire Leonora cara, perché il mio lume ora si è consumato e rischio di scrivermi su le maniche.

A presto e stai bene,
il tuo fedele fratello, Guidobaldo

secondi figli di altre famiglie ducali) avevano avuto nella guerra civile. Nel giro di meno di cinquant'anni, facendo leva in parte sulla fedeltà alla Croce d'Ossa di molte famiglie nobili, in parte sull'estrema devozione della popolazione (che vedeva nella Chiesa l'unica istituzione veramente salda del Regno) e in parte sul notevole potere economico che teneva in pugno, la Chiesa delle Ossa permeò ogni livello della gerarchia politica della nazione. Questo processo culminò nell'Editto di San Mastino, le cui concessioni diedero alla Chiesa un raggio d'influenza tale da rendere il Custode delle Ossa il capo di stato de facto: le più eclatanti furono l'equiparazione del titolo degli Occipiti (la massima carica ecclesiastica al di sotto di quella del Custode) a quello dei Duchi, la possibilità della Chiesa di avere un proprio esercito permanente e, soprattutto, la trasformazione di molti precetti contenuti nei testi sacri in leggi vere e proprie. La prima minaccia a questo nuovo ordine arrivò poco dopo col tentativo di riforma di Indice IV, che vanamente tentò di separare il potere temporale da quello spirituale, da lui ritenuto l'unico vero regno della religione. Pare superfluo ricordare che Indice IV sedette nel Tempio di Nochemburgo per soli sette anni prima di morire avvelenato. La più recente insurrezione contro il dominio assoluto della Chiesa delle Ossa ha preso la forma della Rivolta dei Sette Duchi, colloquialmente nota solo come la Congiura. Nonostante avesse coinvolto alcune delle famiglie più in vista della nazione, fu sedata nel sangue, finendo per consolidare ancor di più la presa della religione sul paese. I congiurati, quasi tutti arsi sul rogo una volta sconfitti, erano i Duchi Friedrich Doberhauser (Doberland), Lionel de Boule-Dogue (Boule-Dogue), Siglinda Blaugarten (Terre dei Laghi), Rudolph von Behrmann (Nochenland), Katarina Keesheim (Grunewald), Guilbert de Vesterre (Vesterre) e Genevieve Beauceron-Legrand (Gardeciel). Le terre dei traditori furono

CULTURA

Il Sacro Regno non è un luogo né cosmopolita né amante dell'innovazione: con la sua popolazione prevalentemente costituita da canidi (gli altri theri sono sì presenti, ma sempre in assoluta minoranza), affiancati agli aviani quasi solo lungo la costa meridionale, la gente comune è spesso molto diffidente nei confronti di ciò che non conosce. Come si potrà forse sospettare, la cultura del Sacro Regno è segnata dalla religione come nessun'altra nazione di Vesteria. Moltissimi aspetti della vita quotidiana dei cittadini, che siano i contadini che vivono in miseria nelle campagne del Dachsenland, la nobiltà di San Mastino o il Custode delle Ossa stesso, sono altamente ritualizzati, e tutto sembra svolgersi secondo tradizioni talmente antiche da non poter essere messe in discussione. Un esempio lampante è rappresentato dal fatto che nessun commerciante considererebbe concluso un accordo senza dire: "A me il giusto prezzo, e il resto a santingrida". "Santingrida" non è nulla di misterioso o arcano, ma la storpiatura del nome di Santa Ingrid da Lovemberga, una povera mercantessa che, nonostante i suoi modesti mezzi, donò una larga parte dei propri introiti al cantiere del Tempio di Nochemburgo quando iniziò la sua edificazione, continuando a contribuire ogni anno, che fosse uno buono o uno magro, fino alla sua morte, avvenuta il 319esimo giorno (questo numero, pari a quello delle ossa nel corpo di un canide, è particolarmente caro alla Chiesa) del cinquantesimo anno di costruzione. I molti miracoli che le furono attribuiti nel periodo immediatamente successivo non offuscarono però quello che agli occhi dei mercanti fu il vero motivo della sua canonizzazione, e da allora rimase una figura simbolo della devozione tra chi commercia. Allo stesso modo, nemmeno il più becero dei mercenari, se nativo del Regno, si azzarderebbe a scendere in battaglia senza prima aver recitato i Quattro Versi ed essersi premuto l'arma sullo sterno. Questo rituale è la prima cosa che viene insegnata alle reclute degli eserciti del Sacro Regno, sia di quello secolare che di quello della Chiesa. Si potrebbero fare decine di esempi di questo tipo e tutti andrebbero a sottolineare la stessa cosa: se c'era una cultura del Sacro Regno prima dell'avvento della Chiesa delle Ossa, adesso nessuno se la ricorda più. Detto questo, sarebbe un errore giudicare arido e senza sviluppi l'attuale panorama culturale del paese: sebbene l'argomento sacro sia quello prevalente in ogni forma d'arte, ciò non significa che la produzione ad esso collegata non possa essere sublime. Le arti figurative non sono mai state il campo preferito degli artisti del Regno, e, a differenza di quanto accade nella Confederazione, la pittura, il disegno e soprattutto la scultura non sono formalmente insegnate in istituti ed accademie, ma solo nelle botteghe dei singoli artisti. La scrittura è invece favorita, e soprattutto a San Mastino (la città che contende a Nochemburgo la palma di cuore culturale del paese, per il momento con discreto successo) ha stimolato

assegnate a rami cadetti della famiglia di comprovata fedeltà alla Chiesa o a nuovi nobili leali, elevando spesso al rango di duca coloro che precedentemente erano conti, marchesi o capi militari particolarmente meritevoli (celebre è il caso del Duca von Rott, una volta semplice sergente sotto Rudolph von Behrmann, poi rimasto fedele alla Chiesa durante la Rivolta dei Sette Duchi e premiato con Forte Lacustre e le Terre dei Laghi). Diciannove anni dopo la Congiura, la situazione attuale vede l'Arciduca Kurt von Behrmann tutt'ora insediato a Nochemburgo, anziano e ancora provato dalla guerra civile, a sostenere una carica che, in linea puramente teorica, dovrebbe essere assegnata al più potente dei Duchi alla morte del precedente Arciduca, ma che nei fatti è ormai un titolo ereditario completamente privo di significato. Il Concilio dei Dodici dovrebbe essere costituito dai Duchi o dai loro legati, ma oggigiorno i vari Ducati sono spesso rappresentati dai propri Occipiti (sovente i primogeniti delle casate più nobili, come a sottolineare dove ormai il potere alberghi), che finiscono per pilotare il governo del Regno nella direzione più vantaggiosa per la Chiesa.

una delle attività economiche più fiorenti della nazione. Si deve infatti a un piccolo gruppo di artigiani locali, e non a uno dei geni di Città dei Venti, l'invenzione di uno dei congegni più rivoluzionari della storia di Vesteria: la stampa a caratteri mobili. L'unico vero problema è che i frutti di questa incredibile innovazione, e delle valenti penne di poeti e romanzieri, vengono goduti quasi esclusivamente dalla nobiltà e dall'esigua borghesia cittadina, perché il grado di alfabetizzazione della popolazione è molto basso. Il divario sociale tra le fasce più agiate e quelle più povere è enorme e difficilissimo da valicare: se nella Confederazione la miseria è un male che molti hanno dimenticato, nel Sacro Regno è la condizione di una notevole frazione dei suoi abitanti, soprattutto delle zone rurali. Di contro, la nobiltà (piuttosto numerosa) vive oscillando tra lo sfarzo estremo e il rigore nato dalla grande fascinazione per la vita militare. Nonostante i generi siano considerati pari nel diritto ereditario (e infatti già si vocifera che alla morte dell'Arciduca Kurt il Regno possa vedere l'ascesa di un'Arciduchessa, sua figlia maggiore Johanna), il mestiere delle armi è ancora prevalentemente maschile, e ricevere un'educazione marziale fin dai primi anni di vita è considerata la norma per i maschi delle famiglie nobili. Persino i giovani popolani sono tenuti a essere addestrati alle armi per un anno intero una volta raggiunta la maggiore età, così da essere sempre pronti a rispondere alla chiamata del proprio signore. Per le fanciulle, l'unica arte bellica ritenuta appropriata è il tiro con l'arco, ma ben altre sono le attività indispensabili per una dama di alto lignaggio. Oltre a quelle più mondane come il ricamo, la lettura e lo studio dell'etichetta, la musica è considerata la più meritevole. Essa infatti, anche al di fuori degli ambienti altolocati, è senza dubbio la regina delle arti: è la più accessibile ai più poveri, in quanto non necessita di altro se non della propria voce e di una melodia da seguire, e soprattutto il canto corale è ben visto dalla Chiesa, poiché contribuisce a creare un senso di comunità e di sforzo verso un unico obiettivo.

Religione

Sembra superfluo parlare ulteriormente del rapporto tra il Sacro Regno e la religione, ma è comunque necessario rispondere ad una domanda fondamentale finora lasciata irrisolta: cos'è la Chiesa delle Ossa? La religione più praticata di Vesteria è, in sostanza, un culto degli antenati portato all'estremo e spogliato della sua dimensione più privata e familiare in favore di una visione in cui gli Antenati (quelli con la A maiuscola, i cui antichissimi ed enormi scheletri furono ritrovati sulle coste meridionali più di 1500 anni fa) sono i progenitori di tutte le genti di Vesteria. Questi giganteschi resti suscitarono ammirazione e reverenza da parte degli antichi abitanti della regione, che all'epoca si suppone praticassero una sorta di culto sciamanico. La prima cosa che notarono fu la somiglianza tra gli scheletri ritrovati e quelli dei numerosi canidi della comunità; l'unica differenza era la taglia gigantesca delle ossa appena riesumate. Della seconda si accorsero gli stregoni, che si resero presto conto che la loro rudimentale magia era molto più forte in prossimità dei misteriosi scheletri; ai loro occhi questo costituì la prova della natura divina delle antiche ossa. Il ritrovamento piantò il seme della nuova religione, che pian piano crebbe: da venerazione limitata agli "Skelt" (il termine più antico mai rinvenuto in forma scritta con cui ci si riferisce a quelle che in seguito furono note come le Prime Reliquie) ad adorazione di questa presunta "Razza Primigenia" di canidi superiori, e infine a culto degli Antenati in senso lato. La Chiesa delle Ossa sostiene che l'anima delle creature risieda nei loro scheletri, che sono quindi l'unica parte veramente sacra del corpo dell'individuo e l'unica degna della sepoltura. Predica inoltre la devozione nei confronti di chi è venuto prima e ha costruito il presente: tutti gli esseri sono debitori nei confronti di chi ha preparato il mondo per il loro arrivo, e per questo gli antenati vanno venerati. Le rappresentazioni (simboliche secondo alcune scuole di pensiero, reali secondo altre) di questi concetti sono il Padre, la Madre e il Figlio. Il Padre incarna il passato, le fondamenta, tutto ciò che è eterno e immutabile; a lui si rivolgono le preghiere in cui si chiede saggezza, forza, solidità. La Madre incarna il presente, il punto e la materia da cui la vita ha inizio, lo strumento della crescita; a lei vengono rivolte le suppliche di chi desidera consapevolezza, lungimiranza, comprensione, altruismo. Infine, il Figlio incarna il futuro, il coraggio con cui si va incontro all'ignoto senza però mai dimenticarsi delle proprie radici. Lui si prega per avere coraggio, determinazione, intuizione. La rappresentazione tradizionale di queste tre entità vede il Figlio indicare di fronte a sé mentre guarda verso la Madre alle sue spalle, la quale guida per una zampa il cammino del suo cucciolo, illuminando la via con una torcia alzata. Dietro di lei, il Padre le tiene entrambe le zampe appoggiate sulle spalle, come a proteggerla. Affiancato al culto di queste figure vi è quello dei Santi, considerati, nella grande "famiglia" dei credenti, come antenati particolarmente illustri che hanno servito in modo straordinario la Chiesa o hanno incarnato con particolare purezza uno dei suoi princìpi. Vista la sua origine, la Chiesa delle Ossa non ha un testo fondante da cui tutti i suoi precetti sono derivati, bensì una serie di testi, scritti in varie epoche da quelli che vengono detti Ispirati o Grandi Profeti: si tratta di individui benedetti dagli Antenati che hanno udito le loro voci in sogni, visioni o esperienze mistiche e hanno trascritto i loro messaggi. Questi scritti, esaminati accuratamente dal concilio degli Occipiti presieduto dal Custode delle Ossa stesso, possono essere aggiunti al Canone Osseo se vengono giudicati come la vera voce degli Antenati. La maggior parte di questi libri (al momento quasi 50) contiene prescrizioni che dettagliano i vari modi in cui possono essere adorati gli Antenati, ciò che

è buono o non lo è agli occhi degli Antenati, le punizioni per chi in qualche modo leda la santità della Chiesa, dei suoi ministri e degli Antenati stessi e molto altro. Dal Canone Osseo emergono essenzialmente tre virtù necessarie al buon devoto: la Fede negli Antenati e nella Chiesa delle Ossa, che ne è la voce tra i vivi; l'Obbedienza ai suoi precetti; il Rispetto per chi è venuto prima, perché è solo grazie a loro che il mondo com'è oggi esiste. Di contro, ci sono essenzialmente quattro grandi categorie di infrazioni punite con più o meno durezza dalla Chiesa: le offese agli Antenati (come ad esempio la mancanza di fede, l'eresia, la bestemmia); le offese alla Chiesa e ai suoi ministri (il vilipendio di tutto ciò che è sacro); le offese alla famiglia (considerata il nucleo fondamentale del sistema di discendenza relativo agli Antenati, quindi persino non avere figli è considerato impuro, a meno che non si faccia parte di uno degli ordini della Chiesa, che considera tutta la collettività come propria "famiglia"); le offese al prossimo. La gerarchia ecclesiastica è molto ramificata e comprende ministri che officiano il culto, ordini militari (primo tra tutti i Paladini della Chiesa, ma altrettanto nota è la famigerata Inquisizione) e ordini minori, che comprendono i Fratelli del Sepolcro (coloro che si occupano della sepoltura dei morti seguendo un prescritto rituale), i Mortificati (una volta considerati eretici), i Predicatori erranti che spargono il verbo della Chiesa e diverse altre realtà religiose. All'interno della specifica gerarchia degli officianti troviamo i Tarsi (i semplici sacerdoti responsabili solo della zona circostante al proprio Tempio), i Costolari (che si occupano della circoscrizione intorno alle grandi città, e a cui i Tarsi fanno riferimento), gli Occipiti (uno per ducato) e infine il Custode delle Ossa, voce degli Antenati in terra.

Forte Lacustre

Due secoli fa, Forte Lacustre doveva essere una delle strutture militari più impressionanti del continente, arroccata sull'orlo di una cascata. La battaglia che vide il violento passaggio di mano della cittadella fortificata dai Vandersee ai Blaugarten la danneggiò estensivamente, ma la successiva ricostruzione la vide cinta di mura ancora più solide e ancor meglio difesa. Risulta tanto più sensazionale quindi l'impresa di Hermann Von Rott durante la Congiura, che riuscì a prendere il forte con un manipolo di soldati assai esiguo. Si dice che Siglinda Blaugarten, l'anziana ma formidabile Duchessa, si arrese all'invasore solo dopo avergli fatto giurare sulla Croce d'Ossa che non ci sarebbe stato saccheggio nella cittadina ai piedi della fortezza; per questo gesto nobile nei confronti della sua popolazione, Von Rott insistette che la signora delle Terre dei Laghi non fosse data alle fiamme sulla pira e le sue ossa profanate, ma decapitata e sepolta secondo i dettami della religione. Forte Lacustre e il Ducato circostante sono ora retti

da Von Rott stesso, uno dei nuovi nobili elevati dagli eventi della Rivolta dei Sette Duchi. Nonostante la sua impeccabile condotta, molti dei Conti e Marchesi sotto di lui lo rispettano poco per via delle sue umili origini e delle sue abitudini plebee. Ammiratissima e desiderata è invece la figlia adottiva del Duca, Elaine Duval-Von Rott, la cui porzione di sangue nobile la rende agli occhi delle antiche famiglie della zona una meritevole erede delle Terre dei Laghi.

Nochemburgo

Nochemburgo è senza dubbio la città più grande e popolosa di Vesteria, con Salso Nero e Nova Marina che possono solo guardare da lontano la sua enormità e magnificenza architettonica, così come lo squallore dei suoi bassifondi (e in questo solo Salso Nero può competere). È il cuore del potere del Sacro Regno: qui, presso Palazzo de Goff, risiede l'Arciduca; qui si riunisconoin consiglio i Duchi e gli Occipiti; qui si prendono le decisioni che danno direzione al paese; e soprattutto qui ha il suo sacro seggio il Custode delle Ossa. Il Grande Tempio delle Ossa, Basilica Prima del culto, è uno degli edifici più spettacolari del continente, adornato dalle ossa incrostate di pietre preziose di centinaia di nobili devoti che qui hanno scelto di riposare. Al suo interno si trova la Cripta dei Custodi, dove gli scheletri dei capi della Chiesa, abbigliati dei paramenti del culto e adagiati in teche di cristallo, sono custoditi ed esposti per l'adorazione. In corrispondenza del braccio ad ovest del transetto c'è invece la Volta delle Reliquie, dove i resti similmente addobbati di molti dei grandi Santi della religione attraggono ogni giorno centinaia di fedeli. Come in molte altre parti del Regno, in questa magnifica capitale costellata di bianche guglie e palazzi signorili, il divario tra ricchi e poveri è profondo e grottesco, e tra una parte dei quartieri più poveri intorno ai moli sul lago Noch e la zona abitata dai mercanti di perle è addirittura stato eretto un muro.

San Mastino

Come già accennato nella sezione sulla geografia del Sacro Regno, entro i suoi confini convivono due etnie che in passato si contesero i territori orientali del paese, e le tracce di questa contesa si trovano ancora oggi nella maggior parte dei toponimi e dei nomi degli abitanti. San Mastino si trova all'apice settentrionale della conquista partita da Vesterre e Boule-Terrière, ed è una delle poche città in cui le due etnie e i due ceppi linguistici hanno trovato modo di convivere più o meno pacificamente. Si tratta della città più moderna del Sacro Regno e la più propensa a seguire l'esempio del Figlio che guarda in avanti, rispetto a quello del Padre che guarda indietro. È un centro che vive di commercio e di produzione di beni di lusso: qui si trovano il distretto dei tessitori, dove si lavorano le sete provenienti dall'Impero orientale

(con cui sono praticamente i soli a commerciare via terra), e quello degli orafi (fondato da una piccolissima comunità di emigranti da Rodelia) che riforniscono metà dei nobili della nazione. Di contro, è però anche sede dell'Inquisizione, uno degli ordini più temuti della Chiesa delle Ossa, incaricato di investigare ed estirpare i focolai di eresia che minacciano la dottrina. L'Occipite di San Mastino, tra l'altro, è il fratello maggiore del Duca locale, e pare sia tanto ricco quanto spregiudicato e ambizioso. A tenerlo d'occhio c'è proprio uno degli Inquisitori più inflessibili, Venceslao da Mira, fedelissimo al Custode delle Ossa e pronto, nonché preparato, ad agire in caso di tradimento.

Tana del Verme

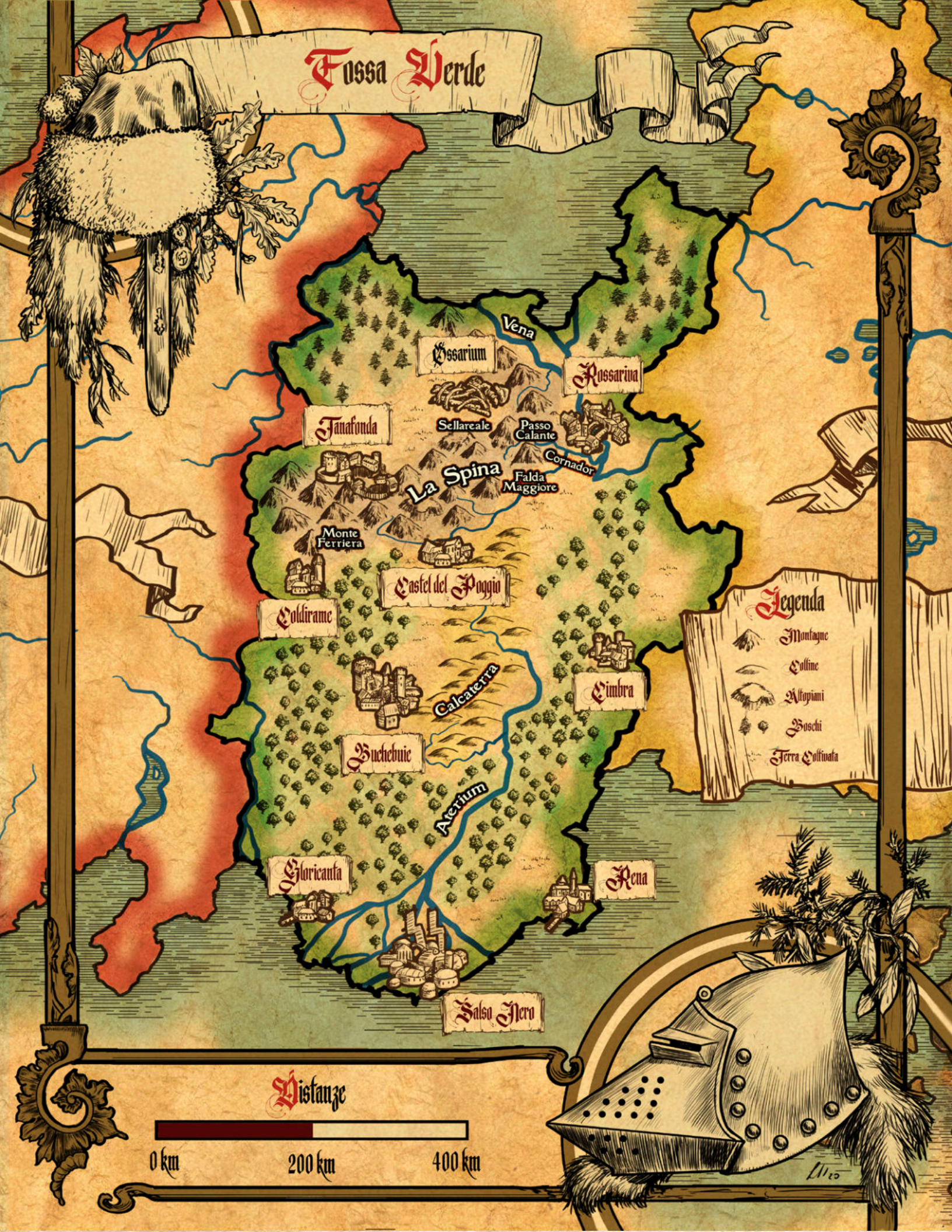
Arrampicata sul Passo dell'Avvoltoio, la Tana del Verme porta questo nome da meno di dieci anni. Prima era nota come Forte Bufera, una struttura modernissima per la norma dei castelli del Sacro Regno, costruita solo un secolo prima dall'allora Duca del Nochenland Werner Von Behrmann con l'appoggio del Duca di Gardeciel Geoffroy Beauceron-Legrand per contrastare le continue incursioni dei barbari provenienti dal Deserto Bianco. Stazionata in questa fortezza, considerata inespugnabile da tutti i migliori strateghi del Sacro Regno, era la guarnigione di 250 soldati altamente specializzati nella guerra in alta quota responsabile dei 70 anni di pace che la regione vide per la prima volta da tempo immemorabile. Le cose cambiarono radicalmente con l'avvento della Congiura: il Duca ribelle Rudolph Von Behrmann richiamò a sé la guarnigione, allora sotto il comando di suo figlio maggiore Otto, che per motivi ancora ignoti fuggì senza lasciare traccia la sera in cui il messaggero arrivò con l'ordine. La fortezza ora vuota divenne quindi la residenza di una delle bande di razziatori che era stata edificata per combattere, cosa che una volta sedata la Rivolta dei Sette Duchi non andò a genio a Nochemburgo. Venne quindi assoldata una delle più celebri compagnie mercenarie della Fossa Verde, perché sia gli eserciti della Chiesa che quelli ducali si stavano ancora leccando le ferite; fu così che, grazie alla Fratellanza dei Vermi e alla loro eroica impresa, Forte Bufera cambiò nome. I mercenari, capeggiati da Torquato da Tanafonda e guidati da una condottiera locale (cosa estremamente rara nel Sacro Regno, dov'è quasi inaudito che le donne imbraccino le armi per mestiere e non per disperata necessità), nota solo come La Tempesta, percorsero le gallerie che collegano una miniera d'argento dismessa poco a est di Gardeciel con i locali delle cisterne del castello. Sgominati i predoni, Torquato da Tanafonda si stabilì permanentemente con la sua Fratellanza nella fortezza di nuovo libera, ed è così che la Tana del Verme ora si erge a baluardo contro le invasioni dalla landa gelata a oriente, sorvegliata dai migliori mercenari di Vesteria.

La Fossa Verde

GEOGRAFIA

Agli occhi di un aviano che sorvola il continente da una grande altezza, ogni nazione appare diversa al primo sguardo: la Confederazione è una scacchiera di campi coltivati, città, borghi, colline, foreste e montagne, percorsa da una ragnatela di strade tanto fitta quanto frequentata; nel Sacro Regno le case si addossano quasi solo alle rocche dei Duchi, i laghi punteggiano il paesaggio come schegge di cielo e le foreste sono molto più grandi e scure; la Fossa Verde è esattamente come il suo nome suggerisce, una striscia di terra che va da mare a mare senza mai cambiare colore, con l'unica eccezione dei candidi picchi della Spina. Il clima di questa terra rigogliosa è mutevole e caratterizzato dalle abbondantissime precipitazioni, che solo nell'area costiera meridionale non si trasformano mai in neve. Gli inverni sono rigidi e impietosi, le estati umide e la nebbia è una costante in molte delle zone settentrionali. L'unica catena montuosa della Fossa Verde è anche la più alta, la più giovane (se di gioventù si può parlare riguardo a monti millenari) e la più difficile da valicare di tutta Vesteria. Le vette alle spalle di Tanafonda, uno dei pochi centri davvero popolosi di quella che a malapena può essere definita una nazione, sono le regine del continente, torreggiando persino sopra le Fauci del Sacro Regno. Il Monte Ferriera, il Sellareale e soprattutto la Falda Maggiore, coi suoi quasi 5000m, sono incoronati dalle nevi perenni, e i passi che permettono, seppure con estrema difficoltà, di valicare la Spina all'altezza di Castel del Poggio sono chiusi per 10 mesi all'anno. Più a nord la traversata è più agevole, e la valle scavata dal torrente Rubino, un affluente del fiume Vena, conduce al Passo Calante, l'unico valico che può essere percorso con carri e mercanzia e non soltanto a piedi, e che incidentalmente conduce all'Ossarium, un luogo la cui straordinaria natura meriterà un approfondimento a parte. La difficoltà con cui la Fossa Verde viene percorsa è un fattore fondamentale da prendere in considerazione quando si cerca di comprendere questo paese senza leggi, senza capitale e senza strade. La Spina ne isola l'intera regione a nord-ovest;la Vena (il secondo fiume più grande della Fossa, che da Rossariva fino alla foce diventa un titano d'acqua, impetuoso e facile ad esondare) conta solo tre ponti in tutto il suo corso; l'Aterium giganteggia per quasi 600km, con un alveo che si allarga per più di 1km per la maggior parte della sua corsa verso il Mar Noto e può contare solo sui traghetti e sull'unica opera architettonica pubblica degna di tale fama fuori da Salso Nero: il Ponte Lungo, che con il suo nome forse non particolarmente originale attraversa il re dei fiumi della Fossa Verde circa a metà della sua lunghezza. Unitamente a questi problemi, se ne deve considerare uno ulteriore: le foreste della Fossa Verde, con la parziale eccezione di quelle di conifere a nord della Spina (più simili alla foresta della Morderana nella Confederazione), non sono boschi ordinari. Si tratta delle foreste più antiche di Vesteria, se non del mondo intero, e gli alberi che le compongono sono monumenti viventi, spesso sequoie alte più di 100m e con diametri sopra i 5m. Abbattere anche solo uno di questi incredibili esemplari è un'impresa; abbatterne tanti da poter tracciare una strada che eviti sia i due grandi fiumi che la Spina e congiunga la Confederazione al Sacro Regno è impossibile. Le aree in cui la foresta ha ceduto il passo ai boschi radi e giovani, permettendo alle genti della Fossa di ricavare terra da coltivare, sono scarse e spesso non particolarmente fertili. L'agricoltura com'è praticata altrove è assente nella Fossa Verde, dove quasi tutti hanno un orto, ma quasi nessuno ha un campo. La pesca e l'allevamento di insetti da pasto sono le principali fonti di sostentamento della popolazione, unitamente al commercio delle materie prime di cui la Fossa Verde è ricca come nessun altro luogo al mondo. Le miniere che punteggiano la Spina e la Calcaterra, la catena di rilievi minori che si diramano dalla Spina intorno a Castel del Poggio e vedono l'Aterium sorgere tra le proprie alture, sembrano contenere una riserva inesauribile di ferro, piombo, zinco, argento, rame, oro, platino, cromo, alluminio e pietre preziose di ogni colore. Le già citate foreste, soprattutto nell'area più meridionale, sono ricchissime di legni pregiati, che vengono esportati a prezzi esorbitanti. Gran parte di questi commerci si svolge via acqua ed è per questo motivo che i maggiori centri abitati del paese sorgono lungo i fiumi o sulla costa (come Salso Nero, la città più popolosa della Fossa, o Rossariva, Castel del Poggio, Gloricanta, Rena), oppure in corrispondenza dei grandi giacimenti minerari (Tanafonda, Buchebuie, Coldirame). L'eccezione a questa regola è costituita da Cimbra, l'unica città della Fossa Verde che commercia regolarmente via terra col vicino Sacro Regno ed è famosa in tutta Vesteria per i suoi ebanisti senza pari.

POLITICA

È difficile delineare un'identità politica per la Fossa Verde, perché persino i suoi confini non sono veramente suoi. Di frequente si tratta semplicemente del limite a cui si fermano le altre nazioni, non la linea da cui inizia la Fossa Verde. Priva di un governo centrale, di un codice di leggi proprio, di un esercito e nella pratica anche di opere pubbliche al servizio dell'intera popolazione (le uniche vere strade della Fossa sono quelle entro le mura cittadine e la Via del Sale, che congiunge tra loro Gloricanta, Salso Nero e Rena, per

poi proseguire lungo la costa fino al Sacro Regno) questa valle ricchissima di risorse ma povera di organi di controllo e tutela è una terra di nessuno in cui ogni centro si autoregola secondo modelli molto diversi tra loro. Il tipo di insediamento detta spesso il modello di governo vigente e lo stile di vita degli abitanti. Se ne possono individuare fondamentalmente tre: le città-miniera, i villaggi in lega tra loro e i comuni. Le città-miniera nascono intorno ai giacimenti di cui la Fossa è disseminata: i fondatori sono spesso anche i proprietari della terra che stanno sfruttando, sovente conquistata con le armi o semplicemente occupata in mancanza di precedenti abitanti, e siedono in cima alla piramide del potere di questi centri. La popolazione vive e lavora in condizione di semi-schiavitù, in quanto il prezzo della protezione da parte del padrone della miniera, arricchitosi col commercio delle materie prime estratte e quindi in grado di mantenere una compagnia mercenaria a guardia della stessa, supera di gran lunga il salario dei minatori, così destinati a non affrancarsi mai. I supervisori della miniera fungono sia da funzionari che da spie che da aiutanti del padrone, e sono quelli che più da vicino gestiscono (e spesso reprimono) i periodici e comprensibili moti di malcontento tra la popolazione. La vita è molto dura in queste città sotterranee, ma agli occhi di molti è preferibile ad andare alla ventura per conto proprio. La Fossa Verde è infatti affetta dal più alto tasso di brigantaggio di tutta Vesteria: ringalluzziti dalla mancanza di qualsiasi deterrente e animati da un misto di istinto di sopravvivenza e desiderio di imporsi sui più deboli, i banditi della Fossa Verde annoverano tra le proprie fila comuni rapinatori, contrabbandieri, disertori di altre nazioni, mercenari insoddisfatti dalla paga, criminali d'ogni risma e individui semplicemente crudeli, avidi e spregiudicati che non esiteranno un istante a mettere mano alle armi di fronte alla possibilità di un bottino anche misero. Dinanzi a questa minaccia molti si rifugiano volontariamente nelle viscere della terra, altri invece iniziano a erigere palizzate intorno ai propri villaggi e mandare messaggeri ai paesi vicini per coalizzarsi in qualche modo. Le poche aree rurali e le zone in cui i boscaioli amministrano i tesori della foresta sono costellate di queste leghe di piccoli borghi decisi a mantenere la propria indipendenza appoggiandosi l'un l'altro. Il lavoro è sempre duro, le minacce frequenti, ma la vita è meno opprimente che nelle miniere della Spina o dei colli di Calcaterra. L'evoluzione di questo modello sono i Comuni, città indipendenti che, forti della propria ricchezza derivata dal commercio e dall'artigianato, hanno potuto rendersi autonome persino dalle leghe di paesi e istituire una propria milizia cittadina permanente, fortificare le proprie mura e darsi delle leggi. Questi Comuni sono molto simili a una versione arcaica delle città-stato della Confederazione, e sono tra i pochi luoghi in cui vige un certo ordine. Dove la paura per la propria vita e i propri beni diminuisce, lì trova spazio la burocrazia: in queste città si pagano le imposte, con cui è possibile finanziare la costruzione di brevi tratti di strada, ponti, edifici di pubblica utilità e persino un rudimentale servizio di posta e corrieri. I rapporti internazionali tra le potenze confinanti e la Fossa Verde sono storicamente tesi: come potrebbe un luogo così straripante di possibilità e risorse naturali non fare gola a dei vicini di casa molto più bellicosi e organizzati? È strano, ma non incomprensibile, scoprire quindi che la Fossa Verde non è mai stata conquistata nella sua interezza e solo piccole frazioni del suo territorio sono state occupate militarmente. Il primo motivo di questo fatto singolare è già stato discusso, in quanto si tratta dell'impenetrabilità del suo territorio e le mille difficoltà logistiche che qualsiasi esercito incontrerebbe nel tentare un'invasione su larga scala. Il secondo è invece legato alla popolazione locale: come il suo paesaggio, la gente della Fossa Verde è indomita e combattiva, e nessun signore straniero è mai durato più di qualche anno prima di fuggire a gambe levate per tornare in patria o ritrovarsi a riposare sotto le foglie di qualche foresta silenziosa. Episodi come l'assedio di Cimbra, il massacro di Coldirame, le Sette Sortite e la Lunga Notte hanno contribuito notevolmente a scoraggiare qualsiasi sforzo bellico contro l'indomabile Fossa. Solo in tempi molto recenti, in seguito alla scoperta dell'Ossarium, il Sacro Regno ha ricominciato a nutrire desideri espansionistici: se questi avranno successo solo il tempo potrà dirlo.

Cultura

In tutti i luoghi dove preoccupazioni come procurarsi da mangiare, tenere al sicuro i propri cari e mettere in fuga continui assalitori sono le tristi priorità di larga parte della popolazione, la cultura fatica a fiorire. Nella Fossa Verde l'analfabetismo è la regola, e saper leggere e scrivere è guardato in egual misura con sospetto, disprezzo e invidia: sospetto perché chi può comunicare in un modo silenzioso e indecifrabile può scambiarsi segreti con troppa facilità, disprezzo perché è spesso visto come un marchio di debolezza da stranieri (chiunque abbia avuto il tempo di imparare a leggere non ha dovuto combattere granché per la propria sopravvivenza) e invidia perché in molti si rendono conto del potenziale enorme di un modo per far sì che il sapere possa viaggiare, durare nel tempo ed essere accumulato al di là delle capacità di un singolo individuo e della sua memoria. Tra tutte le arti figurative l'unica ad aver trovato terreno fertile in questo luogo è la scultura, soprattutto quella del legno, in cui molti maestri raggiungono punte d'eccellenza giudicate incredibili da chi reputa la Fossa Verde un semplice covo di briganti ignoranti e violenti. L'area di Cimbra è giustamente celebre per i suoi ebanisti, resi leggendari in quanto unica maestranza straniera ad essere stata ingaggiata durante la costruzione di Palazzo de Goff a Nochemburgo. I loro lavori di intarsio raggiungono una squisitezza e una precisione tali da non essere replicabili

da nessun altro, e oggigiorno è di gran moda, per i nuovi ricchi della Confederazione, andare a Salso Nero ad acquistare mobilio di pregio per le proprie residenze. L'alto artigianato è visto come uno dei mestieri più prestigiosi a cui si possa aspirare, e il lavoro manuale è rispettato molto più di quello intellettuale. La lavorazione dei metalli è la branca che ha visto le maggiori innovazioni e i risultati più sorprendenti, e nei secoli Coldirame e i suoi dintorni hanno visto svilupparsi una particolare scuola di armaioli di enorme abilità. A tutt'oggi le migliori lame di Vesteria si forgiano a Coldirame, e solo con Tanafonda possono contendersi i migliori Genieri, maestri nell'arte neonata di costruire armi da fuoco. L'eccellenza raggiunta nella confezione di strumenti da guerra va mano nella mano con l'innegabile fatto che nella Fossa Verde il mestiere più diffuso sia il mercenario (o la mercenaria, perché in un paese in cui a contare è essenzialmente la capacità di sopravvivere, cose come il genere sono considerate ininfluenti in praticamente ogni aspetto della vita). Vista la sua travagliata storia, fatta di tentativi di invasione iniziati addirittura prima che il Sacro Regno fosse un regno, gli abitanti della Fossa Verde hanno una gran paura del diverso, e spesso reagiscono con violenza di fronte a ciò che non conoscono. A differenza dei vicini orientali, refrattari al cambiamento, sono più propensi ad adottare una novità se questa si rivela utile nella pratica e poco rischiosa. La gente comune è spesso diffidente e sempre pronta a combattere, e nulla spaventa gli spiriti indomiti degli abitanti di una terra senza re e senza legge quanto l'idea di finire in schiavitù e perdere la libertà, proprio perché nella Fossa questa pratica è ancora tristemente in auge. Potrà non avere lo stesso nome (infatti si sente spesso parlare di servi, e mai di schiavi), ma un servo incapace di pagare il debito col proprio padrone uno schiavo rimane. L'Asta dei Servi è un appuntamento frequente e comune in molte delle città della Fossa, e quella di Salso Nero è celeberrima per la quantità e varietà di creature che vede messe in mostra per l'ingaggio (il termine educato con cui ci si riferisce alla vendita bella e buona). La cultura della Fossa Verde è profondamente materialista e disillusa, e agli occhi di molti la compravendita dei propri simili è un male necessario ma non certo peggiore di certi altri. È solo per riguardo nei confronti dei ricchi mercanti stranieri che gli schiavi hanno perso questo nome, nel timore che il giudizio morale negativo possa allontanare i loro commerci dalle rive della Fossa. Naturalmente quest'opinione non è l'unica diffusa, eppure è radicata a sufficienza da renderla quella prevalente.

Religione

Un po' a causa della scarsissima urbanizzazione, un po' per via della mancanza di un potere centrale che influenzi le masse, la religione non ha mai giocato un ruolo fondamentale nella Fossa Verde, e non ce n'è una prevalente. La Chiesa delle Ossa è moderatamente seguita, soprattutto nei Comuni, ma i templi fuori dalle loro mura sono pochi e il culto è spesso praticato nella sua forma più privata, come accade in molte zone della Confederazione. Molti degli aspetti della Chiesa che in altri paesi sono accettati come parti integranti del credo, quali ad esempio le festività minori legate ai Santi, le liturgie quotidiane i precetti atti a differenziare i fedeli da coloro che non lo sono risultano ben poco applicati. Al contrario, molte usanze tipiche di religioni preesistenti sono state incorporate nella pratica della Chiesa delle Ossa, che nella Fossa Verde finisce per diventare un culto ibrido che integra passato e presente. A fianco di quella che comunque rimane la religione prevalente in tutta Vesteria, nella Fossa Verde trovano spazio culti antichissimi di stampo animista che nelle altre nazioni sono praticamente scomparsi del tutto. Il più noto, e sicuramente quello di cui più elementi sono stati assorbiti dalla Chiesa delle Ossa locale, è il culto del Signore dei Semi, i cui devoti onorano la vita in tutte le sue forme, convinti che in ogni creatura che cresce abiti un frammento dell'anima del loro Signore, un'entità benevola che ha a cuore il perpetuarsi della vita sulla terra. Nonostante i seguaci di questa religione nella sua forma pura

e non contaminata dalla Chiesa di Nochemburgo siano pochi, risulta comunque senza dubbio la dottrina più diffusa nelle regioni centrali della Fossa, soprattutto presso i pochi agricoltori e i boscaioli, che spesso marchiano il legname pronto ad essere venduto con la Y (il germoglio stilizzato) simbolo del Signore dei Semi. Pare che sia stato proprio contro i Semenzari che la Chiesa delle Ossa dei primordi si sia scontrata in una delle uniche guerre di religione di cui si abbia alcun documento scritto, ma la lingua con cui il cronista dell'epoca racconta l'accaduto è talmente arcaica che gli studiosi stanno ancora dibattendo se si tratti davvero di questi pacifici fedeli della terra o di coloro che praticavano la Skrìa, la magia del fuoco. I seguaci della Skrìa non sono mai stati particolarmente benvoluti, e i pochissimi adepti ancora in circolazione conducono i loro riti in segreto. Il fuoco della Skrìa è una divinità sempre affamata e crudele, ma pare doni grandi poteri a chi la venera: gli sciamani divinano il futuro guardano le braci di un fuoco in cui chi li interroga deve aver gettato un ciuffo del proprio pelo, assieme ad un oggetto di cui non vuole privarsi e a un soldo che alla fine del rituale dovrà essere disposto a recuperare a mani nude. Questi sacerdoti-magi conoscono intimamente ogni tipo di fiamma e di materiale in grado di prender fuoco, e hanno designato una gerarchia tra i vari possibili roghi a scopo magico: il più vile è il fuoco di sterco, ed è considerato un insulto leggere il futuro di qualcuno scrutando un falò di feci essiccate; il più potente è il fuoco di carne, e per questo i seguaci della Skrìa vengono di frequente accusati di stregoneria, riti di sangue e ogni possibile barbarie. Queste accuse raramente vengono davvero smentite, quindi ancora oggi la Skrìa è temuta, disprezzata e schivata.

Salso Nero

Si è parlato di come le città siano poche, modeste e distanti tra loro nella sconfinata distesa di alberi che è la Fossa Verde, ma non si è veramente ancora parlato di quella che è la più grande eccezione alla regola di questa non-nazione piena di contraddizioni: Salso Nero è la seconda città più grande di tutta Vesteria, la più cosmopolita, la più caotica, quella in cui i ricchi sono più ricchi e i poveri sono più poveri, quella in cui tutto è possibile se si è disposti a sacrificare qualcosa per ottenerlo. Costruita nel cuore del gigantesco delta dell'Aterium, questa metropoli costiera deve la sua fortuna a due cose: le sue saline, il cui sale nero come il carbone viene poi affumicato, e il suo mercato degli schiavi, collegato a quelli ancor più giganteschi delle Terre Lontane. Sulle spalle di questi commerci Salso Nero è cresciuta a dismisura negli ultimi tre secoli, sapendo incastonare nella costa meridionale della selvaggia Fossa una perla di altissima civiltà e al contempo di indicibili bassezze, divisa tra il tasso di criminalità più alto di Vesteria e alcune delle produzioni artistiche più raffinate che sia possibile contemplare. Il profilo della città è

cambiato per sempre quando Paddath, mercante di schiavi, attuale Podestà e unico lissame ad aver raggiunto una posizione di potere così elevata in Vesteria, ha fatto edificare un palazzo a sua immagine e somiglianza che sorvegliasse in eterno il fronte del porto, congiunto alle viscere della città da una ragnatela di vicoli e canali. Altrove un simile eccesso sarebbe parso troppo stravagante anche solo per essere pensato, ma a Salso Nero è stato accettato di buon grado ed è diventato uno dei simboli cittadini. Entro le mura della perla del Mar Noto è possibile acquistare qualsiasi merce, assoldare i servizi di qualsiasi professionista e gustare piaceri altrove sconosciuti; qui il lignaggio non vuol dire niente ma la reputazione è tutto e un sicario costa meno di un pugno di noce moscata. Molte delle rotte commerciali che collegano le Isole Aviane, Rodelia, Calìda e molti altri porti dell'est alla Confederazione si incrociano a Salso Nero e ignorano Vesterre e il Sacro Regno, considerato poco attraente per un certo tipo di affari. Non sono però soltanto i loschi commerci a fiorire a Salso Nero, che ha saputo unire in un amalgama inimitabile le influenze e le culture di tutti i popoli che varcano le sue porte: solo in questa città impossibile da classificare si trovano palazzi signorili ornati da mosaici di conchiglie, pittori di una maestria da far invidia a Città dei Venti, poeti che sanno cantare versi in dieci lingue e nell'aria profumi di spezie ignote in qualsiasi altra parte di Vesteria.

Tanafonda

Tanafonda è una delle città-miniera che trasformano il cuore della Spina in un formicaio brulicante di attività. Fondata intorno a un ricchissimo giacimento di ferro e di uno ancor più grande di zinco scoperto in seguito, è stata come molti altri insediamenti di questo tipo scossa da periodiche rivolte di minatori, nessuna delle quali particolarmente efficace nel far valere le richieste degli oppressi e detronizzare i padroni. A differenza delle altre città sotterranee, che raramente si fan la guerra tra di loro, fu però oggetto di conquista da parte di Buchebuie quasi trent'anni fa, affamata delle risorse che sotto i colli di Calcaterra mancano. L'invasione vide alla testa delle forze attaccanti Ermello da Buchebuie, all'epoca già Conestabile della sua città natìa, uno dei più formidabili comandanti che la Fossa Verde abbia mai visto. Il suo più grande errore fu consentire ai mercanti di schiavi di catturare molti dei cuccioli degli sconfitti per venderli tra Salso Nero e le Terre Lontane. Uno di questi gli avrebbe fatto pagare un gran debito diversi anni più tardi. Ermello rimase a governare Tanafonda una volta conquistata e nonostante la sua durezza si rivelò essere molto più giusto dei precedenti padroni della miniera. Persino dopo il ritorno di Torquato da Tanafonda, non più giovane ribelle al comando di un manipolo di schiavi fuggitivi ma condottiero mercenario,

e la riconquista da parte sua della città, ci furono coloro che rimpiansero il governo di Ermello. Ben conscio del risentimento di una patria che egli sperava l'avrebbe unanimemente accolto come un liberatore, Torquato non riuscì a rimanere a Tanafonda, ma si rimise alla testa della sua Fratellanza dei Vermi (nomignolo che gli venne affibbiato dopo la Presa di Tanafonda e le sue gallerie piene di Polvere Nera) e partì alla volta di Forte Bufera, per l'impresa che li avrebbe resi celebri. La situazione attuale di Tanafonda è confusa e difficile: alcuni sognano un secondo ritorno di Torquato, altri piangono sulla tomba di Ermello, memori dell'ordine ma dimentichi della tirannia, e altri ancora approfittano della divisione e si concentrano sul profitto. Ad oggi il Podestà di Tanafonda è Fredegario Lanza, un ex-mercante tramutato in politico dall'opportunità, con profondi legami con la Corporazione degli Armaioli di Coldirame, un prodigioso fiuto per gli affari vantaggiosi e una ben nota passione per il gatto a nove code. Se la sua lealtà è soprattutto alle proprie tasche, quella dei suoi due balivi è divisa tra il defunto Ermello e l'assente Torquato.

BUCHEBUIE

Buchebuie è l'archetipo di quel che ci si immagina quando si parla di queste città-miniera: uno scavo impressionante, profondissimo, che metro dopo metro si estende sotto terra come un gigantesco termitaio. Nei livelli superiori, più vicini alla luce e all'aria fresca della Spina, vivono i padroni della miniera e i ricchi mercanti che commerciano con la superficie. Nella Buca, la parte della miniera con scavi ancora attivi e tanto lontana dalla luce del sole da far sì che molti dei suoi occupanti non la vedano mai in vita loro, abitano i minatori e le loro famiglie, dividendosi tra le gallerie di scavo e le gallerie domestiche. Se a Tanafonda la vita è dura perché i padroni sono severi e il lavoro è estenuante, a Buchebuie lo è il doppio perché la popolazione è tanto più numerosa da avere una fame di risorse non paragonabile alle altre città-miniera della Fossa Verde. In questo difficile clima uno dei membri più in vista del Consiglio cittadino, Galeazzo De Furi, vide un'opportunità interessante nella prospettiva di far sposare la nipote Cecilia con il vigilante la cui banda aveva saputo portare ordine in molte parti della Buca. Il matrimonio tra Ermello e Cecilia fu un affare agrodolce: nonostante le nozze combinate tra i due vi furono senza dubbio sentimenti profondi e sinceri, ma l'influenza di De Furi, il suo ruolo politico e la sua ambizione furono la causa principale della conquista di Tanafonda e delle disgrazie che ne conseguirono. Nonostante tutti i trascorsi altrove dettagliati, attualmente Galeazzo De Furi ancora siede nel Consiglio di Buchebuie e non è da escludere che le sue mire espansionistiche si siano fermate con la morte di Ermello.

ROSSARIVA E L'OSSARIUM

La Fossa Verde non è mai stata conquistata con le armi, ma innumerevoli volte le sue zone di confine sono state occupate per brevi periodi, solo per vedere poi gli invasori ricacciati indietro dall'ostilità del territorio e quella ancor più violenta della popolazione civile. L'esempio più recente è quello di Rossariva, che ad oggi risulta essere una sorta di protettorato del Sacro Regno. Ma perché Rossariva è stata conquistata? Cos'ha un modesto porto fluviale, privo di eccellenze in qualsiasi campo, da far gola a una nazione potente, devota e militarista? Rossariva sorge sulla confluenza del fiume Rubino col fiume Vena e controlla l'accesso alla valle di questo impetuoso torrente. Risalendo il suo corso verso ovest, si incontra una seconda confluenza, quella col Rio Costa, che segna il percorso da seguire per giungere al Calante, il passo più facilmente praticabile di tutta la Spina. Già questo potrebbe costituire un obiettivo strategico importante, ma di nuovo non è questo che ha attirato in particolare l'attenzione di Nochemburgo. Una volta valicato il passo, il versante opposto della Spina è ripido e coperto da ghiaioni assai instabili. Non è raro che le forti piogge e il disgelo primaverile che causino grandi frane: in seguito a una di queste, una giovane del Sacro Regno, spinta sin là da voci che solo lei poteva sentire e da un ardore religioso che avrebbe fatto invidia al Custode delle Ossa stesso, si imbatté nell'apertura di una grotta naturale non segnata su alcuna mappa. Un anno più tardi la fanciulla, di nome Plautilla, fece ritorno al proprio villaggio dopo aver passato centinaia di chilometri a trascinar dietro di sé un osso di dimensioni impressionanti. Così fu scoperto l'Ossarium, e la Chiesa delle Ossa non perse tempo a riesumar dai propri archivi gli scritti fino ad allora considerati apocrifi di Mastodonte, farsi rivelare l'ubicazione della grotta dalla folle profetessa e inviare il proprio esercito sul posto per assicurarsi l'accesso a una delle più sconcertanti scoperte dell'era moderna. L'occupazione di Rossariva non fu pacifica, perché nessuno nella Fossa accetta di buon grado l'arrivo di un esercito straniero. Ci furono tentativi di trattativa tra il Generale Doberhauser e Lucinda Saltipieri, Podestà di Rossariva, che finirono in baruffa quando la Saltipieri ritenne insultante la somma promessa dal generale in cambio del controllo da parte del Regno sull'intera regione, comprensiva del passo Calante e Rossariva stessa. Voci non confermate parlano di come la Podestà, nota sin dalla gioventù per essere stata una capra di pazienza corta, caricò a testa bassa Doberhauser, deformandogli la panziera. Trafitta sul posto dalla scorta del generale, la sua morte diede fuoco alla miccia dei sanguinosi disordini che sarebbero immediatamente seguiti. Il Massacro di Rossariva è una pagina molto triste della tumultuosa storia della Fossa Verde, e nei giorni che seguirono la città tenne fede al suo nome non per le rocce ferrose dei suoi argini, ma per il sangue versato da cittadini e invasori.

Le Isole Aviane

GEOGRAFIA

Le Isole Aviane costituiscono l'unico vero arcipelago di Vesteria, e le 13 isole che lo compongono offrono i paesaggi tra i più mozzafiato del continente. Il blocco di isole orientale, che comprende tre delle maggiori dell'arcipelago (Rostride, anticamente nota come Isola della Testa, Remigaria e Levantina) più la piccola Roccia dell'Onice, è costituito da spettacolari formazioni di roccia calcarea di un bianco splendente, e le sue scogliere a capofitto sul mare hanno ispirato più di un poeta a versi immortali. Non potrebbero essere più diverse le isole che si allungano in una catena di roccia vulcanica verso ovest: emerse dal mare in un tumulto di vapori incandescenti e magma, molte vantano le celebri spiagge di sabbia nera che le rendono così diverse dalle proprie sorelle maggiori. Molti dei vulcani che le hanno generate sono ormai spenti da lunghe ere, e di loro non rimangono che enormi crateri ricoperti di bosco sulle isole di Vinturo, Trispoli e Fria. L'isola di Fornace continua invece a eruttare violentemente dal suo vulcano, la cui costante attività rende l'isola molto difficile da abitare. Le vicine Surgiva e Bagni Reali sono note per le loro sorgenti solforose, ritenute un toccasana da molti abitanti del luogo e trasformate quasi un millennio fa in bagni termali frequentati sia dall'élite della nazione che dalla gente comune, in uno dei pochissimi esempi di luogo in cui le caste della società isolana si mescolano senza conflitto. Le isole restanti sono la minuscola Moncorto e le isole gemelle Altalia Superiore e Altalia Inferiore, una volta parti di un'unica isola poi divisa da uno dei frequenti terremoti causati dalla terra inquieta intorno ai vulcani. Queste magnifiche terre sono il giardino delle Isole Aviane, e sui loro dolci pendii si coltivano alberi da frutto che in primavera si vestono di bianco e rosa. Si parla spesso del "merletto di Altalia", riferendosi sia agli alberi fioriti che sorvolati dall'alto sembrano adornare il verde dell'isola come un pizzo delicatissimo, sia al vero merletto che tradizionalmente viene realizzato dalle comunità di roditori immigrati da Rodelia sull'isola, soprattutto dalle donne e dai piccoli, che riuniti nei cortili, ognuno col proprio tombolo, annodano merletti di straordinaria delicatezza che verranno poi venduti nei mercati della città di Florizza a prezzi esorbitanti. I mandorli che qui crescono sono particolarmente famosi per le dimensioni e la bontà dei loro frutti, e in tutta la poesia romantica delle Isole Aviane le dame più leggiadre profumano di mandorle di Altalia. L'agricoltura è possibile soltanto in una minima parte dell'arcipelago, ed è unicamente su Rostride e Levantina che si può davvero parlare di campi coltivati. La pesca è, come spesso accade nelle isole, la maggior fonte di sostentamento per la popolazione locale, che non si è mai dedicata con particolare intensità all'allevamento di insetti da pasto. I pescatori delle Isole Aviane sono ammirati e rispettati in tutto il continente, e avere uno di loro a bordo viene considerato un portafortuna in molte parti di Vesteria. Nessuna delle isole è veramente pianeggiante, ma poche di loro possono dirsi veramente montuose: oltre al Monte di Fuoco su Fornace, solo Rostride e Vinturo presentano rilievi sopra i 1000m. A differenza di quanto accade nelle altre nazioni, in cui le aree più montuose sono anche le più spopolate, l'opposto è vero sulle Isole Aviane: Nidialti ed Espera sono costruite l'una contro la parete rocciosa che dai Monti Grifi digrada rapidamente verso il Golfo dei Nidi, l'altra è nascosta tra le ombre degli alti picchi del versante occidentale. Solo Silfia, la terza e minore delle città dell'isola più grande e densamente abitata dell'arcipelago, sorge alla foce dell'Acqualonga, il fiume più lungo della nazione, la cui valle costituisce il granaio delle Isole Aviane.

POLITICA

Il tradizionalismo delle Isole Aviane rivaleggia con quello del Sacro Regno, e in molti aspetti lo batte a mani basse: se i dirimpettai al di là del mare sono periodicamente invischiati in lotte intestine, conflitti tra Stato e Chiesa, guerre civili e rivolte, niente di tutto questo è comune sulle Isole. Il potere del monarca (spesso una regina) è incontrastato e assoluto. Il sistema di caste razziali non viene praticamente mai contestato e per la stragrande maggioranza dei nativi delle Isole lo status quo è intoccabile non perché impossibile da sovvertire, ma perché è percepito come l'ordine naturale delle cose. La famiglia reale attuale, i dell'Arpa-Pitris, sono al potere da 460 anni circa in una linea ereditaria ininterrotta. La Regina Margherita VI, non più giovanissima ma ancora formidabile, siede sul trono da 38 anni e sebbene non sia idolatrata quanto sua madre, soprannominata l'Astro del Sud e ancora celebratissima, è rispettata e ha dimostrato di saper ben governare il suo paese. La nobiltà della nazione segue la tradizionale divisione in duchi, marchesi, conti, baroni e nobili minori, questi ultimi designati solo col titolo di Signora o Signore del proprio feudo. Solo rapax e strigidi possono ricoprire queste cariche, e millenni di predazione fanno sì che anche al giorno d'oggi il resto del popolo non trovi difficile accettare questo uso. Ogni isola a parte Rostride, che vede a Nidialti il Palazzo Reale, è

rappresentata dal suo nobile di più alto rango o da un suo legato (molto spesso la o il proprio erede) nel Consiglio della Corona, che ha la sola funzione di aiutare il monarca nelle decisioni ma non ha né diritto di veto né alcuna altra facoltà di ostacolarlo. La carica di maggior prestigio all'interno del Consiglio è quella di Gran Gufo, che come il nome suggerisce chiaramente è sempre e solo ricoperta da uno strigide di nobile sangue della stirpe di Espera, la crepuscolare città che sorge al di là dei Monti Grifi, unica tra tutti i centri dell'intero arcipelago ad aver mai gareggiato col potere di Nidialti e le sue aquile. Il Gran Gufo è una sorta di Primo Consigliere e costituisce l'unica figura a cui, a discrezione del sovrano, può essere conferito vero potere decisionale nelle questioni di stato. Più di una volta nella lunga storia della monarchia di Nidialti è capitato che a sedere sul trono ci fosse, per motivi anche molto diversi tra loro, qualcuno di radicalmente inadatto o incapace a governare; in questi casi è stato il Gran Gufo (termine che rimane invariato anche quand'è una dama a ricoprire il ruolo), con grande discrezione, a tenere le redini del regno. Solo una volta è capitato che questo sia avvenuto in maniera esplicita, e che anzi sia stato sbandierato: durante il regno di Sigismondo I, il Re Assente (un nomignolo che racconta molto del suo atteggiamento verso la guida del paese), fu Gran Gufo Cornelio Attanei, conte di Espera, uno degli statisti più lucidi e opportunisti che le Isole Aviane abbiano mai conosciuto. Attanei si impegnò a render il più noto possibile chi fosse il vero responsabile della prosperità delle Isole in quel ventennio travagliato, e quando la ben più volitiva figlia di Sigismondo, Lavinia, venne incoronata egli fece di tutto per mantenere il livello di potere che si era costruito. Lavinia VII fu in grado di contrastarlo ma non volle alienarsi del tutto i servigi di un politico di quel calibro: lo nominò ambasciatore presso la neonata Confederazione e conferì il titolo di Gran Gufo a suo figlio maggiore Corrado, per il quale si vociferava al tempo che la giovane regina nutrisse un particolare affetto.
Nelle relazioni internazionali le Isole Aviane sono in rapporti cordiali e piuttosto neutri con tutte le altre potenze di Vesteria, ma hanno stretto un'improbabile quanto fruttuosa alleanza con la piccola Rodelia. Informalmente questa collaborazione è attiva da secoli, ma venne ufficializzata dall'instancabile lavoro di una delle più celebri diplomatiche della storia della nazione, Violante Galerici, col Trattato di Eterna Concordia firmato dal console di Rodelia Fernàn de la Cueva e dalla Regina delle Isole Marsilia II.

CULTURA

La cultura delle Isole Aviane presenta alcune peculiarità non riscontrate in alcun altro paese conosciuto. La più evidente e controversa (ma solo al di fuori delle Isole, dove invece poca gente la contrasta) è la divisione in classi sociali basate sulla familia di nascita, che detta non solo lo status sociale ma anche le professioni a cui i membri della casta possono accedere. Esistono 6 classi: la Prima Classe sono i nobili e i pubblici funzionari; la Seconda Classe sono i guerrieri; la Terza Classe sono i sapienti e gli artisti; la Quarta Classe sono i mercanti, gli artigiani, i marinai, gli agricoltori e i pescatori; la Quinta Classe sono tutti i lavoratori non specializzati e semplici operai. Chi svolge lavori sotto terra e non vola mai, chi vive di attività criminose o chi è costretto a lavorare come servo per pagare un debito è considerato Feccia, la sesta e più infima classe, praticamente priva di diritti nella società aviana. Coloro che appartengono alla Prima Classe hanno accesso alle occupazioni di ogni classe inferiore, ma verranno giudicati duramente se ne sceglieranno una "troppo in basso". Ad esempio è socialmente accettato che un figlio cadetto di una nobile famiglia di falchi intraprenda la carriera militare e quindi una professione della Seconda Classe; farebbe sospirare i genitori e sussurrare la servitù se diventasse uno studioso ma verrebbe comunque tollerato (e forse lodato se raggiungesse punte di notevole eccellenza), venendo però disconosciuto e ripudiato dalla famiglia

se osasse imbarcarsi su una nave mercantile come semplice marinaio. Di contro, chi nasce in una Classe dalla Seconda in giù non può accedere alle occupazioni di quelle superiori. L'unica maniera per essere "elevati" di casta, e questo vale solo per il singolo individuo e la sua diretta discendenza, è fornire un servigio talmente alto ad un membro di una casta superiore da farsi conferire il Pegno della Rinascita, un dono simbolico che rappresenta quanto la persona abbia trasceso la propria casta per elevarsi al di sopra di essa per meriti personali. Se un discendente di chi ha ricevuto il Pegno si dovesse dimostrare non all'altezza di esso, la famiglia ripiomberebbe immediatamente alla classe originaria. Chi invece rifiuta la propria casta e si abbassa a far mestieri troppo al di sotto della propria nascita perde all'istante tutti i privilegi che essa gli garantisce, e lui e la sua discendenza saranno da quel momento relegati alla vita nella nuova casta inferiore. I religiosi operano al di fuori del sistema delle caste, anche se spesso inconsapevolmente continuano ad applicarle, tanto sono radicate nella mentalità dei nativi dell'arcipelago. Gli aviani che emigrano o che sono direttamente nati sul continente sono esenti dal sistema delle classi ma non vengono visti di buon occhio dagli abitanti delle Isole: agli occhi di un airone di Levantina i polli mercenari che spesso affollano le compagnie della Fossa Verde sono una vista ridicola e offensiva, dato che in patria i ruspei non potrebbero mai ambire alla Seconda Classe. Di regola, rapax, strigidi e i soli corvi hanno accesso alla Prima Classe; gli altri corbei, le oche, i pellicani (che per tradizione hanno un posto di rilievo nella Marina) e gli aironi alla Seconda; gli altri anseri e gli altri grarconi alla Terza; i pici e i ruspei alla Quarta. La Quinta Classe accoglie tutti coloro che non sono riusciti a ritagliarsi una vita in una casta migliore, e la Feccia non fa distinzioni. Tutto ciò può apparire estremamente complesso, a tratti contraddittorio e spesso ingiustificato agli occhi degli stranieri (soprattutto degli aviani del continente), ma per i locali è importantissimo, naturale e soprattutto giusto. Ogni insediamento tiene un censo delle Classi e dei loro appartenenti aggiornato meticolosamente ad ogni nascita, ogni morte, ogni disgrazia e ogni atto di valore che può aver modificato in qualche modo l'appartenenza della popolazione alle rispettive classi. Uno degli esempi più notevoli di promozione a una Classe superiore è la già citata famiglia di anatre a cui appartenne Violante Galerici, i cui sforzi diplomatici le valsero un Pegno della Rinascita da parte della regina in persona e addirittura la Prima Classe. L'attuale erede della famiglia Galerici, Agata, è ambasciatrice aviana a Rodelia, e mantiene alto l'onore della dinastia. Nella cultura aviana, i rapporti con l'esterno, ciò che si trova al di là del piatto orizzonte del Mar Noto, e il desiderio di scoperta hanno sempre ricoperto un ruolo

sorprendentemente importante, in netto contrasto con il granitico status quo della società locale e la volontà di non sovvertire le tradizioni. Antesignani del Trattato di Eterna Concordia, i celeberrimi esploratori Alderigo (un pellicano originario di Roccia dell'Onice) e Juan (intrepido petauro rodeliano, uno dei primi cartografi a ricorrere all'aiuto di un aviano per tracciare gli esatti confini del continente di Vesteria) sono considerati eroi nazionali: ogni anno, a partire dal 24 giugno, ha luogo una sorta di rievocazione dell'impresa che li rese famosi. Vengono selezionati un pellicano e un petauro che interpretino le parti di Alderigo e Juan, i quali, accompagnati da una processione di aviani e roditori (alcuni ormai abitanti delle Isole, altri giunti da Rodelia per l'occasione), ripercorrono il volo verso la Confederazione, onorandone ogni tappa.

Le due settimane di festeggiamenti si concludono con l'arrivo a Nova Marina, dov'è stata eretta la famosissima statua dedicata ai due esploratori, e una notte di banchetti e spettacoli. La comunità rodeliana insediatasi sulle Isole ormai da molto tempo è tenuta in alta considerazione per via dell'aiuto impagabile che eserciti di piccole, abilissime mani possono dare a un'intera genìa di creature dotate sì di grandi ali, ma prive di pollice opponibile. Molte di queste comunità si sono adattate al sistema delle Classi, anche se nel loro caso non vengono basate sulla specie, e tanti roditori appartengono orgogliosamente alla Quarta Classe (e a volte addirittura alla Terza), vedendo il proprio lavoro di artigiani o navigatori giustamente ammirato. Uno dei campi in cui la partecipazione rodeliana è più richiesta è proprio l'andar per mare: sono davvero pochi gli aviani in grado di districarsi agilmente tra il sartiame di una grande imbarcazione o di tirare un remo, e a dimostrazione di ciò la stragrande maggioranza del quartiere del porto di Nidialti è popolato da roditori e dai pochissimi altri theri presenti sulle Isole. Esiste però una regola non scritta a cui ogni impresario navale, capitano o mercante si attiene scrupolosamente: non più di due topi devono mai far parte dello stesso equipaggio. Questa strana norma nasce dal fatto che l'estremo senso comunitario dei topi li spinge a far comunella coi propri simili, e in più di un'occasione questa tendenza si è tradotta in ammutinamento. Molto famoso è il caso di una ciurma di soli ratti che nel giro di due mesi riuscì non solo ad ammutinarsi e prendere controllo della nave, ma anche a diventare una delle più temute bande di pirati che abbia mai piagato il Mar Noto e le sue frequentatissime rotte. Da 92 anni, la Garzetta Ridente, rattoppata ma sempre temibile e condotta dai discendenti della ciurma originale, solca le acque di Vesteria saccheggiando e depredando impunita, e il veto sui topi a bordo sembra sempre più giustificato. In molti augurano a questo equipaggio infame di essere catturato entro le acque territoriali di uno di quei rapax che si vocifera applichino ancora le Vecchie Leggi. Anticamente infatti, i condannati a morte per reati particolarmente infami non venivano solo uccisi, ma mangiati dai nobili locali. Al giorno d'oggi, l'usanza viene considerata assolutamente barbarica e inimmaginabile, ma questo non impedisce ad alcuni di sussurrare che in certe remote parti dell'arcipelago sia ancora in auge.

Religione

La religione non ha mai ricoperto un ruolo di particolare rilievo all'interno della società aviana. La Chiesa delle Ossa si conferma la dottrina più praticata, sebbene con forme di rituale leggermente diverse (le celebrazioni sono più lunghe, vengono recitate in lingua arcaica, il canto e la musica sacra hanno un ruolo centrale), ma molti aviani frequentano le funzioni più per tradizione che per effettiva devozione. Nelle campagne e nelle zone più povere, questa tendenza si inverte, e chi è religioso lo è con grande sincerità. All'interno della gerarchia ecclesiastica, il discorso legato alle Classi cade del tutto, in quanto il mondo spirituale è percepito come molto separato dalle altre tradizioni del regno. La divisione tra questo e il potere temporale è netta e i potenti di Nidialti guardano al Sacro Regno con diffidenza, ritenendo pericolosa una commistione così stretta tra due mondi che ai loro occhi non dovrebbero mischiarsi. Chi decide di dedicarsi alla fede accede a quella che molti considerano la "classe senza nome", quella dei religiosi di ogni confessione, che viene trattata con egual misura di rispetto e cautela da parte di tutte le altre classi. Nonostante molti continuino ad applicare inconsciamente i principi delle caste (infatti è molto più facile vedere uno strigide Occipite piuttosto che un picio), in generale l'interazione tra membri di specie e Familiae diverse è più rilassata rispetto a quanto avviene nella vita civile. Oltre alla Chiesa delle Ossa, sopravvivono su alcune delle isole più remote (soprattutto Trispoli e Fria) alcuni culti minori, probabilmente praticati da millenni e custoditi gelosamente dagli sparuti fedeli. I Cantori Celesti sono una setta di adoratori della luna e delle maree di cui poco si conosce; si sospetta sia composta prevalentemente da usignoli e strigidi, ma non esistono studi scritti di questa religione, per cui risulta difficoltoso per un cronista straniero descriverne gli usi. Particolarmente diffuso in tutti i corpi militari del regno è la Fede della Cacciatrice, una divinità implacabile che esalta forza, disciplina, coraggio e tutte le virtù tradizionalmente associate al cacciatore e per analogia al soldato. Si tratta di una religione senza templi e senza sacerdoti, in cui il rapporto tra il fedele e la Dea è diretto e personale. Si dice che il dono più grande che la Cacciatrice possa donare al suo adoratore sia la Vista Rossa, quella particolare tipologia di furia battagliera che si manifesta attraverso sensi acuti, riflessi pronti, concentrazione assoluta e sprezzo per la morte.

ESPERA

Se Nidialti si staglia come una lancia bianca in cima alla sua altrettanto candida scogliera, la seconda città più grande dell'arcipelago aviano preferisce essere più discreta. Espera, chiamata anche la Città Buia, è immersa nei boschi di conifere della sua stretta valle, ombreggiata da tre lati dei Monti Grifi. Riceve sole diretto per poco più di tre ore al giorno e soltanto durante l'estate: questa caratteristica, che renderebbe poco desiderabile la città per la stragrande maggioranza delle creature, si rivela essere invece il cuore dell'identità di Espera, che di giorno pare una città fantasma, per poi animarsi quando la luce si spegne. La sua popolazione è infatti composta quasi unicamente da Specie notturne: gli strigidi, che costituiscono la maggior parte degli abitanti, e la piccola comunità di vespertili che popola il quartiere di Vico della Mimbranella e delle viuzze circostanti. Questa inversione dei ritmi di vita e l'uniformità della sua cittadinanza ha conferito ad Espera una nomea leggermente sinistra, e sono ben pochi i "diurni" (il termine con cui i locali si riferiscono a chi mal tollera la vita notturna) che la frequentano. L'unica motivazione che questi potrebbero avere sarebbe l'accesso alla rinomata Università, popolarmente detta "Scuola del Solcalante" o semplicemente "Solcalante", dove vengono insegnate dalla letteratura alla matematica alle scienze naturali. con un approccio molto diverso da quello di istituzioni altrettanto prestigiose, come la Schola Ducale di Città dei Venti. Qui i docenti delle diverse branche del sapere dibattono coi propri allievi, piuttosto che tenere monologhi dall'alto delle proprie cattedre, e la prima cosa che premiano nei pupilli brillanti è l'arte oratoria, ritenuta imprescindibile. Il palazzo dell'Università, come del resto Espera tutta, non è un edificio raffinato o appariscente: l'architettura della città è semplice, funzionale e dalla scarna eleganza, fatta di proporzioni pulite e regolari. Sull'altura che sovrasta la città vecchia sorge un piccolo castello, da dove i Conti di Espera (da circa due secoli la famiglia Attanei) amministrano i propri possedimenti. In cima al mastio squadrato risiede il Gran Gufo, Primo Consigliere dei reali di Nidialti e Onorato Oratore, carica che designa chi presiede alle periodiche riunioni tra le famiglie più in vista della città. Queste adunate, dette Parlamenti, che a rotazione trovano sede presso le varie residenze dei partecipanti, sono serate di dibattito su argomenti di interesse intellettuale. Esse fungono sia da occasione conviviale in cui scambiare informazioni e contribuire alla crescita del proprio sapere, che da confronto tra rivali politici, in quanto ad Espera la lingua è molto più pericolosa dello stiletto o del rostro. La sottocultura strigide attribuisce una grandissima importanza a tutte le discipline intellettuali, e chi si distingue nei Parlamenti non passa mai inosservato.

NIDIALTI

Pochi porti al mondo possono vantare una posizione migliore di quella della capitale delle Isole Aviane, protetta dall'abbraccio di un golfo così chiuso da sembrare un lago d'acqua salata. Nonostante la sua spettacolare ubicazione e gli innegabili vantaggi che essa porta, la città arroccata sulla pittoresca scogliera soprannominata dai locali il "Grande Trespolo" è di fondazione quasi recente, quando si parla dei grandi centri di Vesteria. Si deve risalire solo a poco più di cinquant'anni prima dell'epoca di Alderigo, il famoso esploratore, per farsi testimoni del primo accordo tra le aquile che abitavano le scogliere e la comunità di pellicani che lì desiderava stabilirsi. L'espansione che Nidialti vide nei secoli successivi fu esplosiva e alimentata dalla crescente attività del suo porto. Una delle peculiarità più evidenti della città è la divisione che si apprezza a colpo d'occhio tra i quartieri portuali, costruiti per essere accessibili anche (se non soprattutto) a creature senza ali, e la Città Alta, edificata a misura d'aviano: non ci sono balaustre, non ci sono passerelle o scale, ma soltanto posatoi (alcuni assai semplici, alcuni riccamente decorati) che si protendono nel vuoto fuori dalle porte tondeggianti degli edifici. Per chi non sa volare, accedere alla Città Alta è praticamente impossibile, e solo in tempi più recenti è stata costruita una sorta di teleferica che collega Piazza dell'Arpa al primo cortile esterno del Palazzo Reale, per permettere ai dignitari stranieri di ascendere alle aule del potere senza dover perdere almeno una giornata a percorrere precariamente i vicoli sospesi della Città Alta o abbassarsi a farsi trasportare da un aviano. Nella zona del Porto dell'Artiglio è poi diventato molto famoso il mercato del pesce, che pare sia il più grande, fornito e di qualità di tutta Vesteria, e molti accorrono ad assistere alle aste mattutine del pescato più pregiato, dove i cormorani che gestiscono le operazioni urlano cifre sempre più da capogiro seguendo i cenni silenziosi dei commercianti e pescatori presenti.

Capitolo Terzo - Familiæ e Specie

In Historia ogni giocatore interpreta un animale antropomorfo senziente, e in questo capitolo sono elencati i vari animali tra cui poter scegliere. Le familiae corrispondono alle canoniche razze del gioco, con le specie che prendono il posto delle sottorazze, seppur con caratteristiche proprie più specifiche e peculiari. Essendo theri e aviani gli abitanti più diffusi in Vesteria, in questo manuale sono trattate le regole per interpretare queste due macro-categorie, corrispondenti ai nostri mammiferi e uccelli. sauri e lissami, i nostri rettili e anfibi, non sono invece trattati, in quanto specie tipiche di altre zone geografiche e incontrati in Vesteria solo in rari casi come visitatori stranieri. L'elenco di familiae proposto è corposo e molto vario, seppur non completamente esaustivo, e copre le specie animali più comuni e rappresentative di Vesteria. Al GM e ai giocatori viene lasciata la possibilità di reinterpretare specie mancanti, così come la libertà di variare tratti e istinti se non ricalcano il proprio desiderio interpretativo: gli animali antropomorfi sono costrutti archetipici, ma non per questo devono essere utilizzati come macchiette.

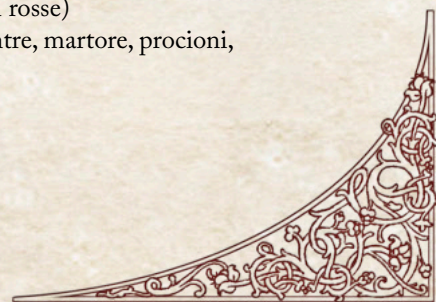
Familiæ e Specie

Ogni personaggio in Historia appartiene a una Specie animale antropomorfa con le proprie caratteristiche, abilità e peculiarità. Questo manuale non vuole essere un trattato di biologia, e sono state prese varie libertà e interpretazioni autoriali per definire categorie e riferimenti.
Quando un giocatore crea il proprio personaggio comincia scegliendone l'Ordine tra theri (i mammiferi) o aviani (gli uccelli). Al di fuori dei confini delle terre della Vesteria, qui trattate, vivono anche lissami (i corrispettivi dei nostri anfibi) e sauri (i rettili), che è raro trovare nelle terre di questo continente, se non nelle maggiori città portuali della Confederazione o dell'Impero, ma è ancor più difficile che ivi si stabilizzino. Per questo motivo, in questo manuale verranno trattati soltanto theri e aviani, i più diffusi e comuni abitanti di Vesteria. Una volta scelto l'Ordine del personaggio, si decide poi la Familia, ovvero la categoria che raggruppa i tratti condivisi tra Specie simili, e infine la Specie, che viene distinta dagli altri componenti della Familia da tratti e abilità uniche e specifiche.

ORDINI

THERI

I Theri del mondo di Historia coincidono coi mammiferi del nostro. A differenza degli animali che conosciamo, i Theri si muovono eretti e sono dotati di pollice opponibile, caratteristica che permette loro di cesellare i metalli preziosi, acconciarsi la pelliccia o brandire la spada con la medesima destrezza. Tanto vari quanto capaci, gli appartenenti a quest'Ordine si adattano alle strutture sociali più disparate, adeguandosi senza difficoltà tanto agli imperi teocratici quanto alla vita tribale, senza mai abbandonare la propria indipendenza, anche quando questo significa lasciarsi trascinare da vizi molto "umani".

- ***Canidi*** (bracchi, doghi, domesti, levri, primoi)
- ***Edenti*** (armadilli, bradipi, formichieri, pangolini)
- ***Eulipi*** (ricci, talpe, toporagni)
- ***Felidi*** (gatti, linci, puma)
- ***Licai*** (coyote, lupi, volpi rosse)
- ***Mustacei*** (ghiottoni, lontre, martore, procioni, puzzole, tassi)

- ***Rodenti*** (castori, istrici, leporidi, scoiattoli, topi)
- ***Ruminsi*** (alci, bovini, caprini, cervi, pecore)
- ***Sauti*** (cinghiali, porci)
- ***Urcidi*** (orsi bruni, orsi neri)
- ***Vespertili*** (chirotteri, rossetti, vampiri)

AVIANI

Potranno non avere mani agili e coordinate, ma a cosa servono le mani quando si hanno già becco, zampe e soprattutto ali? Gli aviani corrispondono agli uccelli che popolano il nostro mondo, e a differenza dei theri tendono verso un modello sociale altamente gerarchizzato, pervaso di rituali e norme non scritte molto stringenti e in cui la casta di appartenenza è determinata dalla familia. Ciò non significa che gli aviani siano più rozzi o arretrati, al contrario: molti sanno raggiungere apici di raffinatezza estremi. Tuttavia, si vocifera che nei luoghi remoti delle Isole Aviane alcuni rapax particolarmente crudeli e nostalgici ricorrano ancora alla predazione come pena capitale...

- ***Anseri*** (anatre, cigni, oche, pellicani)
- ***Corbi*** (cornacchie, corvi, gazze)
- ***Grarconi*** (aironi, cicogne, gru,ibis)
- ***Pici*** (passeri, pettirossi, picchi, usignoli)
- ***Rapax*** (aquile, avvoltoi, falchi)
- ***Ruspi*** (fagiani, galli, pavoni)
- ***Strigi*** (allocchi, barbagianni, civette, gufi)

ISTINTO

Gli istinti sono tratti caratteriali che da una parte riassumono, e dall'altra rafforzano, l'identità di ogni familia e specie. Se normalmente vengono tenuti a bada e costituiscono perlopiù una guida per aiutare il giocatore a interpretare il personaggio, ci sono situazioni (in particolare quelle traumatiche, sia fisicamente che psicologicamente) che possono far sì che questi prendano il sopravvento, costringendo il personaggio ad abbandonare la ragione e seguire l'istinto prima di tutto il resto.

ISTINTI GENERALI

Gli istinti generali sono i tratti più comuni all'interno del comportamento primordiale dell'animale e del modo in cui si nutriva. Gli istinti generali sono:

Predatore: *"Combatto con ferocia per impormi sugli altri".*
Preda: *"Ottengo ciò che voglio evitando lo scontro".*
Onnivoro: *"So sempre trovare una mediazione".*

Ogni giocatore e ogni GM può creare i propri istinti generali personalizzati che lo ispirano e che ritiene possano essere interessanti da portare in gioco al tavolo. Un'importante chiave per costruire nuovi istinti generali è mantenerli il più generici e trasversali possibile.

È consigliato scegliere un istinto generale se si ritiene interessante dare risalto agli aspetti più generali e ampi del carattere del proprio personaggio.

ISTINTI DI FAMILIA

Ogni familia ha un istinto proprio che la caratterizza in maniera unitaria fra tutte le sue diverse specie. Gli istinti di familia si trovano descritti fra i tratti di ogni singola familia.

È consigliato scegliere un istinto di familia se si ritiene interessante dare risalto agli aspetti unitari del proprio personaggio all'interno del suo gruppo di appartenenza.

ISTINTI DI SPECIE

Ogni specie ha un istinto proprio che la caratterizza e la differenzia dalle altre specie della stessa familia. Gli istinti di specie si trovano descritti fra i tratti di ogni singola specie.

È consigliato scegliere un istinto di specie se si ritiene interessante dare risalto agli aspetti specifici del proprio personaggio e della sua specie rispetto ai punti che lo accomunano con il resto dell'ambientazione.

LINEA GUIDA

Per inserire un istinto serve cercare di esprimere il concetto quanto possibile in maniera positiva, in modo che mettendo "voglio/posso/devo" davanti alla frase si ottengano ideale/legame/difetto.

ESEMPIO:
Ideale: *"Voglio combattere sempre con ferocia per impormi sugli altri".*
Legame: *"Posso sempre combattere con ferocia per impormi sugli altri".*
Difetto: *"Devo combattere con ferocia per impormi sugli altri".*

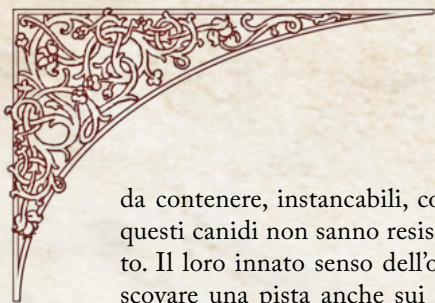
In questo modo il giocatore decide come rapportarsi al tratto: dovrà sceglierne uno solo e metterlo come ideale, legame o difetto, a sua scelta.

Familia Canida

I canidi sono diffusi più o meno densamente in tutta la Vesteria continentale, dove popolano in particolare i territori del Sacro Regno. Condottieri, capi di stato, grandi intrattenitori o luminari dal sapere enciclopedico, i membri di questa Familia spesso aspirano, e ascendono, a ruoli di rilievo. Raramente di indole passiva (guai a confondere l'amore per la vita comoda di un domesto con la mancanza di spina dorsale, o peggio, di acume), i canidi sono sociali, intraprendenti e naturalmente inclini a guidare il prossimo.

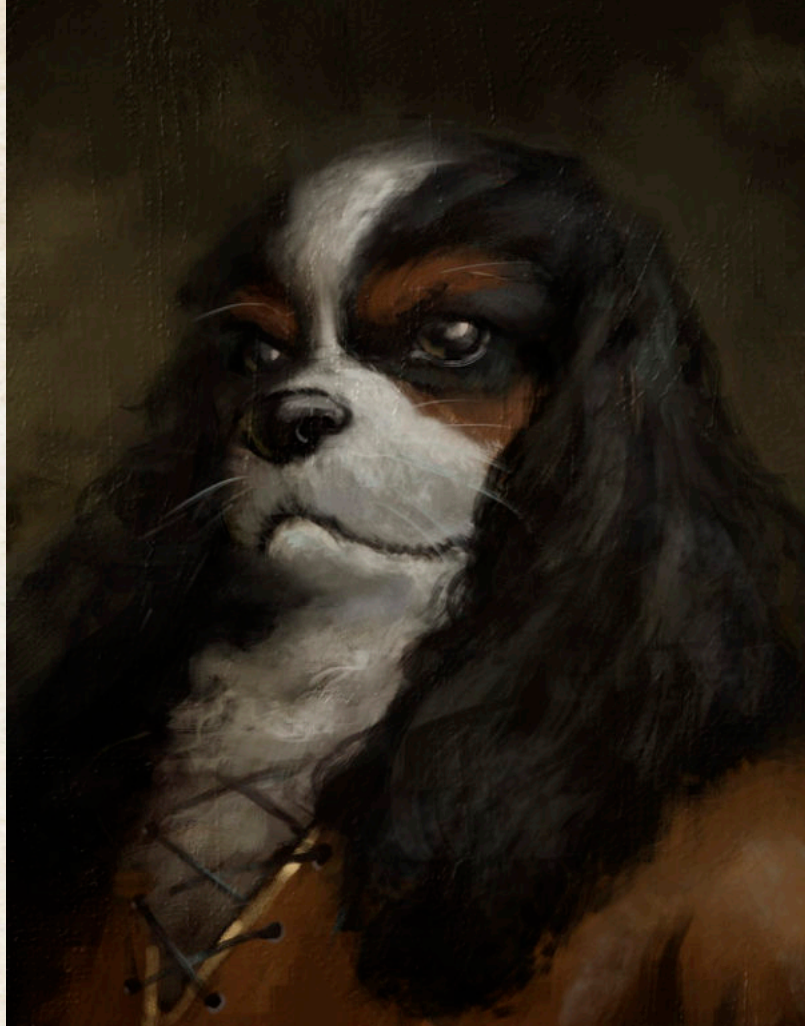
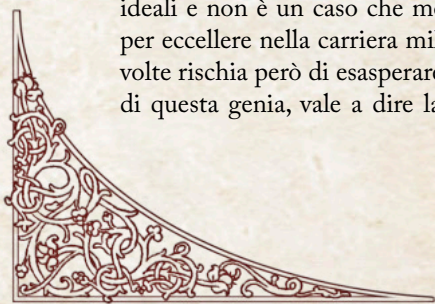
Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un canide aumenta di 2 e un'altra caratteristica a scelta aumenta di 1.
Età. Un canide raggiunge la maturità intorno ai 16 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 70 anni.
Taglia. La taglia di un canide varia in base alla specie, così come la statura e il peso medio.
Fiuto. Un canide ha competenza in un'abilità a sua scelta tra Investigare e Intuizione.
Olfatto e Udito Sviluppati. Un canide dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e sull'udito.
Scurovisione, leggera. Un canide beneficia di una vista adatta alle condizioni di oscurità o luce fioca. Un canide in condizioni di luce fioca può vedere fino a 9 metri di distanza come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.
Apprendimento Rapido. Alla fine di un riposo lungo, un canide può passare un'ora a esercitarsi in una particolare attività. Se lo fa, ha competenza in un'abilità correlata a quell'attività fino al suo prossimo riposo lungo.
Istinto di Familia, Alfa (Predatore): *"Sono la guida da seguire in ogni occasione".*
Specie. In Vesteria sono diffuse cinque specie di canidi: bracchi, doghi, domesti, levri e primoi.

BRACCHI

Se c'è una specie nel cui cuore arde un fuoco inestinguibile, questa sono i bracchi. Animati da una curiosità impossibile

da contenere, instancabili, costantemente attivi e all'erta, questi canidi non sanno resistere alla seduzione dell'ignoto. Il loro innato senso dell'orientamento e la capacità di scovare una pista anche sui terreni più difficili li rendono particolarmente adatti alla vita selvaggia, ma non solo. Che siano esploratori alla ricerca di nuove rotte, cacciatori di tesori sulle tracce di un'arcana reliquia o alchimisti che attraverso il vetro dei propri alambicchi hanno intravisto una scoperta straordinaria, i bracchi non hanno altro padrone se non il desiderio di svelare un mistero. Questo rende, nel bene o nel male, molto facile conquistare la loro attenzione, che purtroppo rimane focalizzata soltanto su una cosa per volta. Il rovescio della medaglia di questa fame di scoperta è infatti la tendenza a distrarsi facilmente, lasciandosi conquistare spesso da nuovi obiettivi, tanto che i membri di questa specie, per quanto acuti, generosi e pieni di entusiasmo, a volte sono considerati poco affidabili.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un bracco aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un bracco è di 9 metri, a nuoto di 6 metri.
Taglia. Un bracco può raggiungere un'altezza compresa tra 1 metro e 1,7 metri e pesare tra i 35 e gli 80 kg. Un bracco è una creatura di taglia media.
Generoso. Un bracco può usare la sua azione bonus per effettuare l'azione Aiuto.
Spirito Selvaggio. Un bracco ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Tracciare. Un bracco dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) volte a seguire una pista o delle tracce.
Istinto di Specie, Curiosità: *"Se c'è qualcosa di misterioso, io lo svelerò".*

DOGHI

Un'umile famiglia attraversa la foresta col proprio carretto. Al suo interno, un cucciolo vivace fa combattere tra di loro due bambole di pezza, sotto gli occhi vigili di una madre premurosa. I banditi, acquattati tra le fronde, non osano però farsi vedere e tanto meno gettarsi su di loro: alla testa dei viaggiatori cammina un dogo, e tutti sanno che è meglio non far arrabbiare i membri di questa specie. Possessivi, protettivi, attaccati tanto ai propri affetti quanto alla loro proprietà, i doghi sono indomiti, talmente coraggiosi da risultare sconsiderati e molto, molto forti. Le loro determinazione, fedeltà e ferocia li rendono le guardie del corpo ideali e non è un caso che molti di questi canidi finiscano per eccellere nella carriera militare. Il mestiere delle armi a volte rischia però di esasperare alcuni dei tratti meno nobili di questa genia, vale a dire la brutalità e la testardaggine;

l'ardore disciplinato della battaglia rischia di sfociare in furia cieca e incontrollabile, mentre il rigore della vita nell'esercito cementa un temperamento rigido e testardo in uno inflessibile e privo di fantasia o iniziativa.

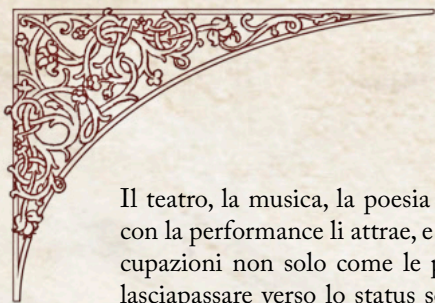
Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un dogo aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un dogo è di 9 metri.
Taglia. Un dogo può raggiungere un'altezza compresa tra 1 metro e 1,9 metri e pesare tra i 45 e i 120 kg. Un dogo è una creatura di taglia media.
Forte. Un dogo ha competenza nell'abilità Atletica.
Coraggioso. Un dogo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la paura.
Morso. Quando entra con successo in lotta con una creatura, un dogo può usare la sua reazione per fare un attacco col morso contro quella creatura. Un attacco col morso è un attacco senz'armi che infligge 1d4 danni perforanti invece che i soliti danni contundenti.
Istinto di Specie, Tenacia: *"Mantengo salda la presa sul mio obiettivo".*

DOMESTI

Il calore di un focolare, una casa ben tenuta, servitù attenta e solerte, buon cibo e buon intrattenimento: questi sono i desideri della stragrande maggioranza dei Domesti. Gli appartenenti a questa specie sono cultori dei piaceri meno avventurosi della vita, ma non per questo vanno sottovalutati. Spesso sono individui di grande cultura o di grande scaltrezza, che possono diventare con eguale facilità generosi mecenati o sottili manipolatori. Se è innegabile che molti Domesti appaiano poco inclini agli sforzi fisici, è sbagliato definirli pigri: il loro obiettivo è il benessere, e per raggiungerlo sono disposti a dispiegare notevoli risorse, sia materiali che intellettuali. Questi canidi sono forse la specie più sociale di tutte. Detestano la solitudine e primeggiano in ogni contesto che li porti a far leva sul proprio carisma personale: quelli dall'animo più benevolo risulteranno quindi altruisti, empatici, brillanti e affabili; quelli più spregiudicati appariranno invece scaltri e pronti alla menzogna, con una grande capacità di manipolare gli altri da dietro le quinte.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un domesto aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un domesto è di 7,5 metri.
Taglia. Un domesto può raggiungere un'altezza massima di 1,2 metri e pesare non più di 40 kg. Un domesto è una creatura di taglia piccola.
Attitudine Casalinga. Grazie all'attitudine di trascorrere molto tempo nella propria dimora, un domesto ha competenza nell'abilità Storia e in uno strumento di artigianato a scelta.
Fortunato. Quando ottiene 1 a un tiro per colpire, a una prova di caratteristica o a un tiro salvezza, un domesto può ripetere il tiro del dado. Deve usare il nuovo risultato.
Sguardo Tenero. Un domesto che richieda aiuto da creature di taglia superiore alla sua dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione).
Istinto di Specie, Socialità: *"Il mio luogo è tra le persone, lontano dalla solitudine".*

LEVRI

Se l'alterigia fosse valuta corrente, i levri nuoterebbero nell'oro. Fieri, belli, carismatici ed eleganti, gli snelli rappresentanti di questa specie sembrano considerarsi i migliori in qualsiasi situazione. Se un domesto non ama il lavoro manuale, un levro non solo lo detesta, ma pretende che ci sia qualcuno pronto a svolgerlo al posto suo. Solo nelle arti sembrano pronti a sporcarsi le mani, ed è in questo campo che più frequentemente raggiungono l'eccellenza, ricoprendosi di gloria e onori accolti come se fossero dovuti.

Il teatro, la musica, la poesia e tutto ciò che ha a che fare con la performance li attrae, e molti levri vedono queste occupazioni non solo come le più degne, ma anche come il lasciapassare verso lo status sociale a cui aspirano. Le loro compostezza e cautela fanno sì che raramente vengano colti alla sprovvista, ma l'atteggiamento di eterna superiorità rischia di attirare loro poche simpatie. La loro visione della socialità è molto diversa da quella di altri canidi, in quanto percepiscono il prossimo prima di tutto come pubblico e solo incidentalmente come qualcuno con cui avere relazioni.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un levro aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un levro è di 9 metri.
Taglia. Un levro può raggiungere un'altezza compresa tra 1 metro e 1,9 metri e pesare tra i 35 e i 70 kg. Un levro è una creatura di taglia media.
Cauto. Essendo sempre attento a cosa succede vicino a lui, gli attacchi di opportunità effettuati contro un levro dispongono di svantaggio.
Presenza Scenica. Un levro è portato per la teatralità e l'arte, e ha competenza nell'abilità Intrattenere.
Scattista. Quando un levro usa la sua azione di Scatto, la sua velocità aumenta di 6 metri addizionali.
Istinto di Specie, Contegno: *"Ho una fierezza intoccabile, in ogni situazione".*

PRIMOI

Sul capo di ogni primoe posa l'invisibile corona del proprio antico lignaggio, e questa convinzione di essere gli eredi di una stirpe nobile e potente pervade ogni aspetto del loro temperamento. Coraggiosi, intraprendenti, orgogliosi e abituati a essere quelli che prendono le decisioni, i primoi aspirano al comando non per sete di potere, ma per convinzione che quella sia la posizione che spetta loro. A volte, questa convinzione si deforma a tal punto da sfociare nella tirannia, facendo credere a un primoe che le sue azioni siano sempre per il bene della comunità. Attaccatissimi alla propria cerchia sociale, di cui si sentono perennemente responsabili, i primoi non esitano a diventare spietati se ritengono che questa venga minacciata. Tendono ad avere alta considerazione della propria capacità nello scegliere per il meglio, e questo spesso li rende impermeabili sia al consiglio che ai tentativi di manipolazione. I membri di questa specie sono resistenti alle avversità e alle intemperie; adattabili e determinati, risultano sia avversari temibili che alleati inestimabili.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un primoe aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un primoe è di 9 metri.
Taglia. Un primoe può raggiungere un'altezza compresa tra 1 metro e 1,9 e pesare tra i 35 e i 100 kg. Un primoe è una creatura di taglia media.
Adattamento al Freddo. Un primoe non soffre le impervie condizioni climatiche dell'inverno o dei luoghi freddi e non considera difficoltosi i terreni coperti di neve.
Morso. Quando entra con successo in lotta con una creatura, un primoe può usare la sua reazione per fare un attacco col morso contro quella creatura. Un attacco col morso è un attacco senz'armi che infligge 1d4 danni perforanti invece che i soliti danni contundenti.
Spirito Selvaggio. Un primoe ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Forti Polmoni. Un primoe non soffre i livelli di indebolimento causati dalla mancanza di riposo dovuta a una lunga marcia o a uno sforzo di resistenza prolungato.
Istinto di Specie, Branco: *"Devo avere cura dei miei cari e prosperare con loro".*

Familia Edenta

Persino tra le genti di Vesteria, una terra variegata e piena di portenti, esistono creature fuori dalla norma. Gli edenti fanno sicuramente parte di questa categoria. Placche coriacee, lingua appiccicosa, scaglie e persino una pelliccia resa tossica dalle alghe sono solo le più esotiche tra le armi a disposizione dei membri di questa familia. Altrettanto importanti sono la loro resistenza, cautela e spirito identitario. C'è chi soffre della propria diversità, ma gli edenti non saranno mai tra questi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un edente aumenta di 2.
Età. Un edente raggiunge la maturità intorno ai 14 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 50 anni.
Taglia. La taglia di un edente varia in base alla specie, così come la statura e il peso medio.
Olfatto Sopraffino. Un edente dispone di vantaggio

alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.
Pessima Vista. Un edente dispone di svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
Attento. Un edente ha competenza nell'abilità Percezione.
Cauto. Essendo sempre attento a cosa succede vicino a lui, gli attacchi di opportunità effettuati contro un edente dispongono di svantaggio.
Istinto di Familia, Centrato (Preda): *"Mi appello sempre ai miei punti di forza".*
Specie. In Vesteria sono diffuse quattro specie di edenti: armadilli, bradipi, formichieri e pangolini.

ARMADILLI

L'individualismo non è certo un tratto inusuale nelle specie che si sentono lontane dalla massa, e gli armadilli non fanno eccezione. Orgogliosi delle proprie peculiarità, gli armadilli sono sempre pronti ad affrontare i problemi a modo loro, anche quando si scontrano con un fallimento. Se da una parte sono quindi straordinariamente fiduciosi nei propri mezzi, indipendenti e proattivi, dall'altra tendono anche a essere cocciuti, sordi alle critiche e difficilmente in grado di imparare dai propri errori. Questa durezza è riflessa anche dal loro aspetto fisico, caratterizzato dalle piastre coriacee che li ricoprono e conferiscono loro una resistenza senza pari. A dispetto però di questa armatura naturale, gli armadilli sono eccellenti nuotatori e si trovano a loro agio in ambienti acquatici. Versatili ed estrosi, i membri di questa specie non cercano attivamente il rischio ma non hanno paura di confrontarsi con le sfide poste da ogni situazione, sicuri che potranno uscirne in qualche modo vincitori.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un armadillo aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un armadillo è di 7,5 metri, a nuoto di 9 metri. La velocità di scavata è 1,5 metri.
Taglia. Un armadillo può raggiungere un'altezza di 1,2 metri e pesare fino a 60 kg. Un armadillo è una creatura di taglia piccola.
Appallottolarsi. Un armadillo può raggomitolarsi per meglio proteggersi con la sua armatura.
Per appallottolarsi deve usare un'azione bonus. Mentre è appallottolato dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione, i suoi avversari dispongono di svantaggio ai tiri per colpire contro di lui e l'unica Azione che può compiere è riassumere posizione eretta. Mentre è appallottolato, la velocità di un un armadillo è 0 e non può aumentare, così come non può utilizzare la sua reazione.
Atletico. Un armadillo ha competenza nell'abilità Atletica.
Balzo. Un armadillo può compiere un salto di una distanza pari a 30 centimetri moltiplicata per il doppio del proprio bonus di Forza, invece che il normale bonus.
Corazzato. Le dure scaglie che ricoprono il corpo di un armadillo gli conferiscono una CA di 17 (il bonus di Destrezza non influisce su questo numero).
Ottimo Nuotatore. Un armadillo può trattenere il fiato sott'acqua per un numero di minuti pari a 5 + il suo modificatore di Costituzione. Un armadillo è sempre in grado di galleggiare o riemergere, se non trasporta un carico più pesante di sé stesso.
Spirito Selvaggio. Un armadillo ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Istinto di Specie, Timore: *"So cercare le situazioni con il minor rischio possibile".*

Bradipi

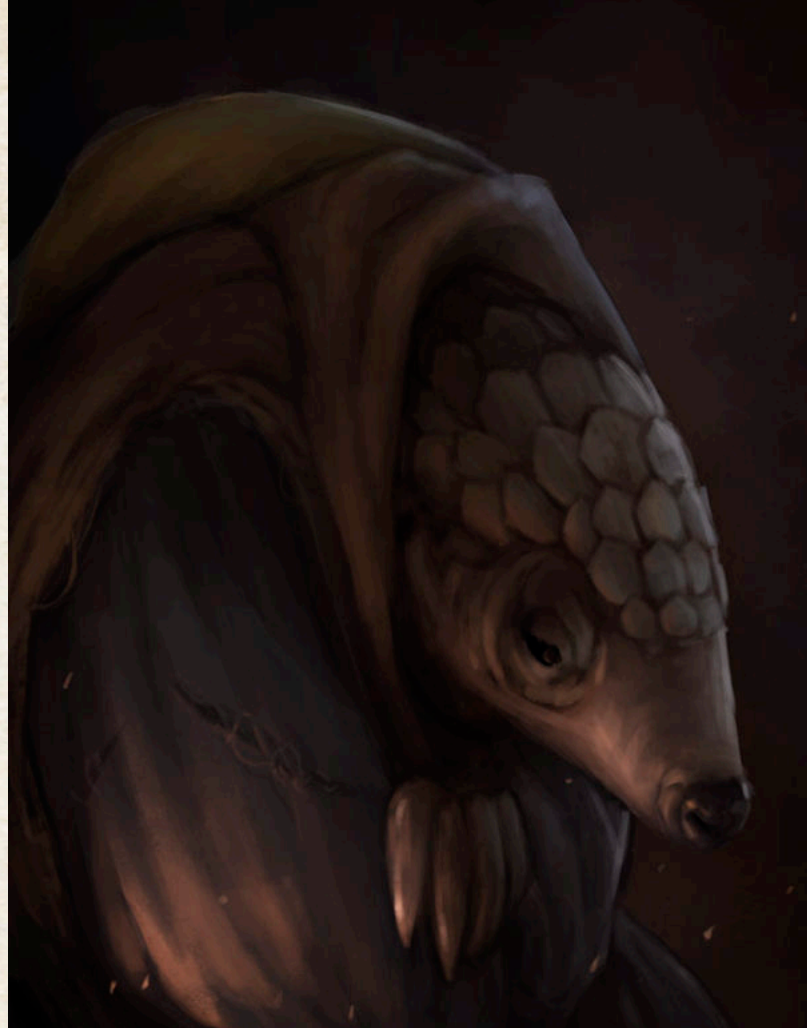
Prendere la vita con lentezza può essere una possibilità allettante per alcuni e una sciocca perdita di tempo per altri. Per i bradipi, è l'unica via. Gli appartenenti a questa specie sono amanti della domesticità, abitudinari, costanti nelle loro vedute e poco attratti dalle novità, verso cui tendono a essere piuttosto refrattari. Far cambiare idea a un bradipo è difficile quanto fargli cambiare l'ordine delle sue attività quotidiane, e se qualcuno insistesse tanto fino ad aver successo, il bradipo in questione comunque non gliene sarebbe grato. Questa loro predisposizione rende i bradipi tradizionalisti, posati, puntigliosi e inamovibili. Non è raro che nelle famiglie di questi edenti i mestieri vengano tramandati di genitore in figlio. Se questa usanza da una parte permette di raggiungere punte di eccellenza notevoli derivate dall'esperienza maturata generazione dopo generazione, dall'altra rischia di vanificare le eventuali aspirazioni diverse dei giovani della famiglia. La lentezza che pervade la vita dei bradipi si estende anche al loro metabolismo, permettendo loro di resistere alle privazioni per tempi impossibili alle altre specie. Non solo: la scelta di una vita presa con calma limita anche le comuni abitudini, come l'igiene personale. Questo comporta un'inusuale difesa naturale, ossia la crescita di alghe velenose sulla pelliccia, innocue per i bradipi stessi ma tossiche per chiunque altro.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un bradipo aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un bradipo è di 6 metri, a nuoto di 9 metri.
Taglia. Un bradipo può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,6 metri e pesare fino a 70 kg.
Un bradipo è una creatura di taglia media.
Calmo. Un bradipo è immune agli effetti di charme e paura.
Lento. Un bradipo non può effettuare l'azione Scatto.
Inadatto a Climi Rigidi. Un bradipo non è in grado di regolare la propria temperatura interna, per questo soffre particolarmente il freddo. A causa di questo, un bradipo dispone di svantaggio ai tiri salvezza contro il freddo, subisce il doppio dei livelli di indebolimento causati dagli effetti del freddo e ha vulnerabilità ai danni di tipo freddo.
Metabolismo Lento. Un bradipo non necessita di bere e, dopo che ha mangiato a sufficienza, può sopravvivere senza nutrimento per un mese. Questo particolare metabolismo rende il bradipo immune ai veleni più comuni e ai danni di tipo veleno.
Scalatore Provetto. Un bradipo, seppur a normale velocità, non deve effettuare prove per scalare, anche per le pareti più difficili.
Pelliccia Velenosa. Qualsiasi creatura che afferra, che viene afferrata o che entra in contatto diretto prolungato

con la pelliccia piena di alghe di un bradipo, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 oppure viene avvelenata per 1 minuto. Una creatura avvelenata non più in contatto diretto con un bradipo può ripetere il tiro salvezza alla fine di ciascuno dei suoi turni, ponendo fine all'effetto di avvelenamento con un successo.
Istinto di Specie, Paziente: *"Ritengo che spesso aspettare sia preferibile ad agire".*

FORMICHIERI

Ben pochi, trovandosi davanti un imponente e intimidatorio formichiere, penserebbero a un amante delle piccole cose. Eppure è proprio così: i formichieri si dedicano con la stessa cura e devozione che impiegano nelle imprese più nobili anche ai compiti più umili, ritenendoli egualmente essenziali. Hanno un temperamento misurato, imperturbabile e poco incline agli estremi; sono affidabili ed equilibrati e chi ha la fortuna di conquistare la fiducia di una di queste creature può contare sul più solido dei compagni. Certo, non brilleranno per estro o fascino personale, ma la loro lealtà senza pari compensa indubbiamente tale mancanza. Non amano le posizioni di comando e al contrario sono esecutori ideali degli ordini impartiti da qualcuno che ammirano di cui si fidano. Inimicarsi un formichiere promette un futuro di sventure: tanto meticolosi quanto forti, hanno la memoria lunga e non dimenticano facilmente i torti subiti. Molto selettivi con la propria cerchia sociale, questi edenti non amano la folla e la vita frenetica, ma vi si adattano se spinti da una motivazione sufficientemente forte.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un formichiere aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un formichiere è di 9 metri.
Taglia. Un formichiere può raggiungere un'altezza compresa tra 1,4 metri e 1,8 metri e pesare anche oltre 100 kg. Un formichiere è una creatura di taglia media.
Artigli. Un formichiere può usare gli artigli per effettuare un colpo senz'armi. Ne ha la competenza e infligge 1d4 danni taglienti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Coda Folta. La folta coda di un formichiere viene utilizzata a scopi difensivi, garantendo un bonus di +1 alla Classe Armatura.
Forte Equilibrio. Un formichiere dispone di vantaggio nelle prove contrapposte per non essere spinto.
Lingua Appiccicosa. Un formichiere può, con un'azione, far saettare la propria lingua, ricoperta di saliva appiccicaticcia. Questa può essere usata per afferrare piccoli oggetti o per distrarre un avversario, che in tal caso deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12 o disporre di svantaggio ai tiri per colpire fino al suo prossimo round.
Posa Imponente. Un formichiere può gonfiare i muscoli del proprio corpo e distendere la colonna vertebrale per guadagnare diversi centimetri in altezza. Questo gli permette di disporre di vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire) verso le creature più basse di lui.
Spirito Selvaggio. Un formichiere ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Istinto di Specie, Sospettoso: *"Dubito delle apparenze e preferisco indagini precise".*

PANGOLINI

Alcune creature fortunate nascono con la camicia, altre nascono con l'armatura. Naturalmente corazzate, esse proiettano questa sensazione di invulnerabilità in ogni situazione della propria vita, rischiando spesso e volentieri l'osso del collo anche per delle inezie. Questo è il caso dei pangolini. Sprezzanti del pericolo, sventati, intraprendenti ed estremamente attivi, non si tirano indietro di fronte a nulla e hanno la tendenza a voler dimostrare di potercela fare in ogni sfida, soprattutto in quelle molto più grandi di loro. Nulla li ferisce e li motiva quanto l'insinuazione che qualcosa sia troppo arduo ed è per loro impossibile declinare una sfida o ignorare una scommessa. Sono assurdamente competitivi e questo porta spesso i pangolini a non essere collaborativi e a preferire le imprese

solitarie. Per un pangolino, gli altri possono essere solo un ostacolo, un avversario o un obiettivo, ed è molto difficile che questa specie stringa delle amicizie genuine o qualsiasi altro rapporto duraturo che non sia basato sulla contrapposizione. Spiriti liberi che non amano le costrizioni sociali, spesso preferiscono l'isolamento della vita nelle terre selvagge, da cui escono solo in cerca di nuove sfide.

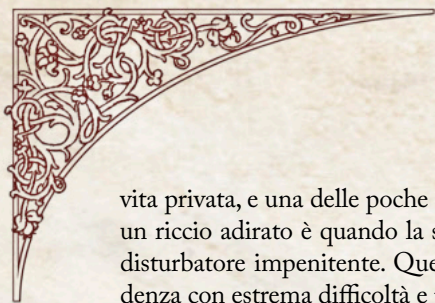
Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un pangolino aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un pangolino è di 7,5 metri. La velocità di scavata è di 1,5 metri.
Taglia. Un pangolino può raggiungere un'altezza compresa tra 1,3 metri e 1,7 metri e pesare fino a 80 kg.
Un pangolino è una creatura di taglia media.
Appallottolarsi. Un pangolino può raggomitolarsi per meglio proteggersi con la sua armatura. Per appallottolarsi deve usare un'azione bonus. Mentre è appallottolato, dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione, i suoi avversari dispongono di svantaggio ai tiri per colpire contro di lui e l'unica Azione che può compiere è riassumere posizione eretta. Mentre è appallottolato, la velocità di un pangolino è 0 e non può aumentare, così come non può utilizzare la sua reazione.
Artigli. Un pangolino può usare gli artigli per effettuare un colpo senz'armi. Ne ha la competenza e infligge 1d4 danni taglienti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Corazzato. Le dure scaglie che ricoprono il corpo di un pangolino gli conferiscono una CA di 17.
Ottimo Equilibrio. Un pangolino dispone di vantaggio nelle prove contrapposte per non essere spinto.
Spirito Selvaggio. Un pangolino ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Istinto di Specie, Improvvisazione: *"Spesso ignoro i piani, ma gli imprevisti li ho nel sangue".*

Familia Eulipa

Gli eulipi sono la classe che comprende le creature più minute di Vesteria, e per questo spesso vengono sottovalutati. Tendenzialmente abitudinari e poco avventurosi, gli appartenenti a tale familia si distinguono per altre doti, quali l'agilità, la capacità di passare facilmente inosservati e la cautela. Sebbene di norma gli eulipi non amino essere al centro dell'attenzione, sono capaci di grandi imprese e slanci inaspettati: dopotutto è cosa nota che nelle botti piccole ci sia spesso il vino migliore.

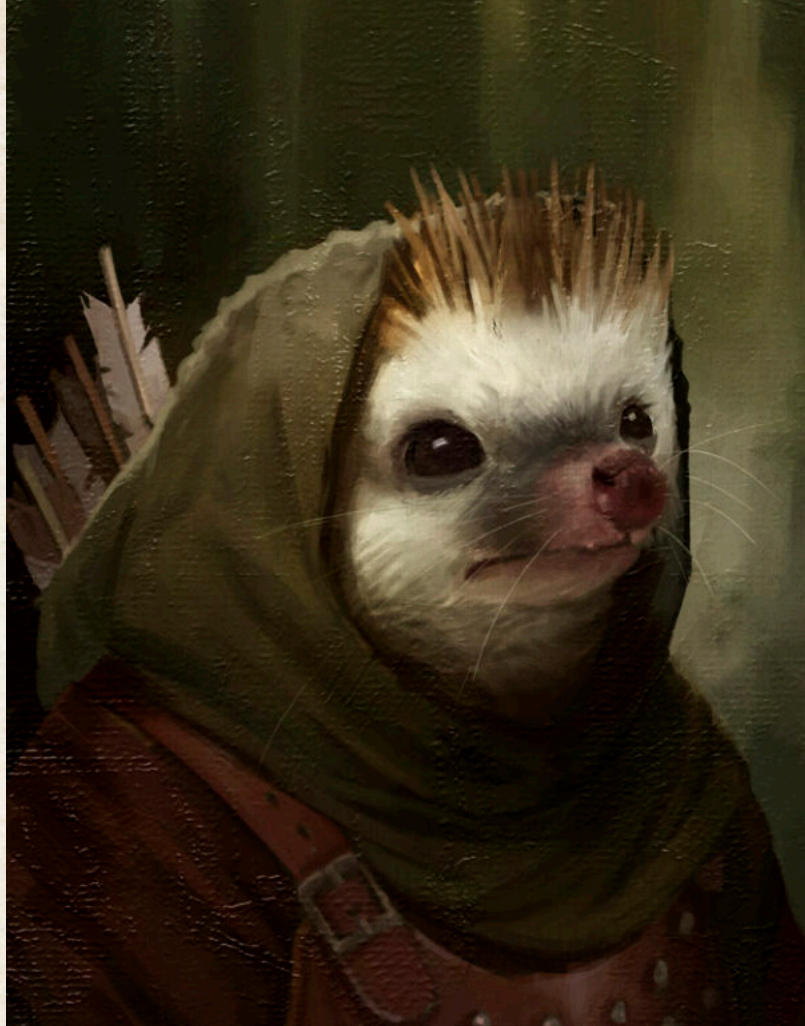
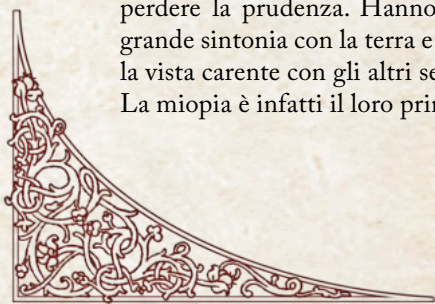
Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un eulipo aumenta di 2.
Età. Un eulipo raggiunge la maturità intorno ai 10 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 50 anni.
Taglia. La taglia di un eulipo è considerata piccola. Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Scurovisione. Un eulipo beneficia di una vista superiore adatta alle condizioni di oscurità o luce fioca. Un eulipo in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri di distanza come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.
Agile. Un eulipo può muoversi attraverso gli spazi di qualsiasi creatura più grande.
Furtività Innata. Un eulipo può tentare di nascondersi anche se è oscurato solo da una singola creatura, purché questa sia più grande di lui di almeno una taglia.
Istinto di Familia, Abitudini (Preda): *"Apprezzo la routine quotidiana e sono avverso ai cambiamenti".*
Specie. In Vesteria sono diffuse tre specie di eulipi: ricci, talpe e toporagni.

RICCI

Non tutte le creature amano il vociare concitato del pubblico prima di un grande spettacolo, o il fermento dei mercati del porto, o il viavai della sala grande di una taverna. Alcune preferiscono il silenzio soddisfatto della propria casa, interrotto solo dal crepitare di un caminetto e dal fruscio delle pagine di un libro. I ricci fanno parte di questa categoria: solitari, riflessivi e amanti delle attività rilassanti, rifuggono il conflitto e l'eccessiva eccitazione. La loro massima ambizione è un'esistenza tranquilla. Non gradiscono intrusioni nella propria

vita privata, e una delle poche occasioni in cui è facile vedere un riccio adirato è quando la sua pace viene incrinata da un disturbatore impenitente. Questi timidi eulipi danno confidenza con estrema difficoltà e preferiscono sempre la propria compagnia a quella altrui. La loro presenza spesso non viene presa in particolare considerazione dalle creature più grandi, cosa che permette sia di essere lasciati in pace che, ad esempio, origliare conversazioni importanti…

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un riccio aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un riccio è di 7,5 metri.
Taglia. Un riccio può raggiungere un'altezza massima di 90 centimetri e un peso non superiore ai 25 kg.
Olfatto Sopraffino. Un riccio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.
Aculei. La pelliccia di un riccio presenta degli aculei appuntiti nella schiena, che gli garantiscono un bonus di +1 alla Classe Armatura. Quando una creatura entra in lotta con un riccio, subisce 1 danno perforante in ogni round che passa in lotta con esso.
Affinità Naturale. Un riccio ha competenza in un'abilità a sua scelta tra Sopravvivenza e Natura.
Appallottolarsi. Un riccio può raggomitolarsi per meglio proteggersi con i suoi aculei. Per appallottolarsi deve usare un'azione bonus. Mentre è appallottolato, dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione, i suoi avversari dispongono di svantaggio ai tiri per colpire contro di lui e l'unica azione che può compiere è riassumere posizione eretta. Mentre è appallottolato, la velocità di un riccio è 0 e non può aumentare, così come non può utilizzare la sua reazione.
Caduta Ammortizzata. Un riccio può appallottolarsi mentre è in caduta, subendo 1d6 danni da caduta in meno rispetto al normale.
Istinto di Specie, Solitario: *"So stare da solo e tengo gli altri a distanza".*

Talpe

Che gran pena avere un animo che arde per la scoperta del mondo e una vista che non va oltre a due palmi di naso! Le talpe sono creature curiose e intellettualmente molto attive, che non perdono occasione per imparare qualcosa di nuovo. Sebbene il fisico a volte non le appoggi, partecipano volentieri a indagini sul campo, esplorazioni e qualsiasi spedizione, soprattutto quelle sotterranee che permettono loro di sfruttare le innate doti di minatori e le portano ad ampliare le proprie conoscenze, senza però mai perdere la prudenza. Hanno un'eccellente memoria, una grande sintonia con la terra e sono in grado di compensare la vista carente con gli altri sensi estremamente sviluppati. La miopia è infatti il loro principale difetto, e non solo nel

senso fisico del termine: le talpe tendono a non considerare gli sviluppi a lungo termine delle proprie azioni, peccando frequentemente di ingenuità o di sconsideratezza bella e buona. Vivendo costantemente nel presente, questi eulipi tendono ad essere poco pazienti e tolleranti nei confronti di chi rallenta il loro progresso. Al contrario, amano la compagnia di altre personalità vulcaniche, godendo dello stimolo ad andare sempre avanti.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di una talpa aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di una talpa è di 7,5 metri. La velocità di scavata è di 3 metri.
Taglia. Una talpa può raggiungere un'altezza massima di 1 metro e un peso non superiore ai 30 kg.
Pessima Vista. Una talpa dispone di svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
Compensazione Sensoriale. Una talpa dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) non basate sulla vista.
Conoscenze Naturali. Una talpa ha competenza nell'abilità Natura e, quando si tratta di prove che riguardano terra o roccia, il bonus di competenza è considerato raddoppiato.
Grande Memoria. Una talpa ha un'ottima memoria e ricorda tutto quello che sente.
Minatrice Nata. Una talpa ha competenza negli strumenti da minatore (strumenti da artigiano).
Istinto di Specie, Miope: *"Penso al presente più che al progettare il futuro".*

Toporagni

Come i figli minori in una famiglia molto numerosa, sempre desiderosi di dar prova del proprio valore e finalmente emergere, così i toporagni sono costantemente alla ricerca di modi per scrollarsi di dosso la reputazione che viene con l'essere i theri più piccoli di Vesteria. Detestano sopra ogni cosa l'impressione di venir considerati indifesi, innocui, ininfluenti. Arrivisti e spregiudicati, i toporagni si fanno scrupoli solo quando un'azione può danneggiare anche solo potenzialmente i loro interessi, e non esitano a colpire sotto la cintura se la cosa può garantirgli qualsiasi vantaggio. Se da una parte ci sono anche toporagni pronti a battersi fino allo stremo per superare ogni tipo di pregiudizio e distinguersi unicamente per i propri meriti, la notorietà del loro temperamento cinico e poco altruista li rende spesso poco graditi in molte cerchie sociali. Una peculiarità quasi assoluta dei toporagni è la rudimentale forma di ecolocazione di cui dispongono, che gli permette di avere una percezione estremamente accurata dell'ambiente che li circonda, contribuendo ancora di più alla sicurezza spavalda con cui si muovono nel mondo.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un toporagno aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un toporagno è di 7,5 metri.
Taglia. Un toporagno può raggiungere un'altezza massima di 80 centimetri e pesare non più di 20 kg.
Ecolocazione Terrestre. Un toporagno può utilizzare una rudimentale forma di ecolocazione per capire meglio l'ambiente che lo circonda. Questa capacità permette di capire spessore e qualità di pareti e pavimenti, così come localizzare eventuali spazi vuoti al di là di essi. Oppure, rileva oggetti apparentemente invisibili.
Morso Venefico. Un toporagno può usare il morso come arma naturale per effettuare un colpo senz'armi. Se colpisce, infligge danni perforanti e chi lo subisce deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione contro veleno con CD 10 + bonus di competenza del toporagno, o diventare avvelenato per un minuto.
Resistenza Inaspettata. Un toporagno dimezza tutti i danni da schiacciamento e da caduta grazie alla sua struttura fisica elastica, che gli permette di sopportare forti pressioni senza danneggiarsi.
Spirito Selvaggio. Un toporagno ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Istinto di Specie, Velenoso: *"So colpire dove fa più male"*.

Familia Felide

Individualisti, aggraziati, cauti e dai riflessi prodigiosi, i felidi popolano, assieme ad una miriade di altre razze, la gran parte delle regioni di Vesteria, adattandosi a più o meno ogni tipo di ambiente. Noti per i loro sensi acuti e il loro anticonformismo, queste creature indomite non amano sottostare alle regole dell'ordine costituito, facendosi sempre in prima persona fautrici del proprio destino. Solitari quando desiderano e sociali quando conviene loro, i felidi non esitano mai a cogliere le opportunità favorevoli.

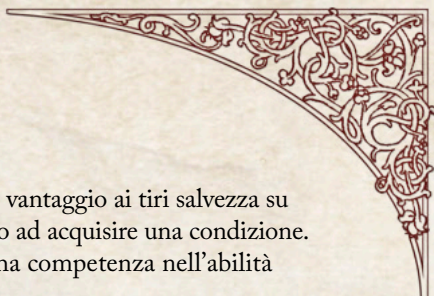
Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un felide aumenta di 2.
Età. Un felide raggiunge la maturità intorno ai 14 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 60 anni.
Taglia. La taglia di un felide è considerata media. Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Agilità Felide. Un felide ha competenza nelle abilità Acrobazia e Furtività.
Artigli. Un felide può usare gli artigli per effettuare un colpo senz'armi. Ne ha la competenza, è considerato accurato e infligge danni taglienti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Passo Felpato. Se non dispone di svantaggio, un felide ha vantaggio alle prove di Furtività per muoversi silenziosamente.
Scurovisione. Un felide beneficia di una vista superiore adatta alle condizioni di oscurità o luce fioca. Un felide in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri di distanza come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.
Udito Sopraffino. Un felide dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.
Istinto di Familia, Indipendenza (Predatore):
"Solo io decido il mio destino".
Specie. In Vesteria sono diffuse tre specie di felidi: gatti, linci e puma.

Gatti

La predilezione dei gatti per le aree urbane ha essenzialmente un'unica radice: il mare di opportunità che esse generano. Questi felidi hanno la tendenza a formare piccole "società nella società", e tali gruppi, siano essi bande criminali, gilde o famiglie, sono spesso impegnati in una costante guerriglia per prevaricare l'uno sull'altro. L'individualismo e l'ambizione felina, in un contesto del genere, si trovano premiati. Anche il più misero, se si fa sufficientemente pochi scrupoli e sfrutta la propria astuzia e sottigliezza, può arrivare a ribaltare l'ordine costituito e ascendere ai vertici di ricchezza e prestigio a cui la maggior parte dei membri di questa specie ambisce. Se ogni gatto è naturalmente dotato di acume, cautela, una memoria prodigiosa, la consapevolezza dei giochi di potere in cui si inserisce (sia nel più gretto giro di famiglie malavitose che nei corridoi dorati del palazzo del Governatore) e un notevole fascino personale, si trova spesso nella posizione che queste capacità gli si rivoltino contro, rendendolo paranoico, nevrotico e ossessionato dal sospetto di essere vittima del proprio stesso gioco. Sensazione che negli ambienti felini non sempre è del tutto infondata.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un gatto aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un gatto è di 9 metri.
Taglia. Un gatto può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,6 metri e pesare tra i 30 e gli 80 kg.
Affabile. Un gatto ha competenza nell'abilità Persuasione.
Memoria Associativa. Le capacità sensoriali e mnemoniche di un gatto gli permettono di poter ritrovare sempre la strada verso un luogo familiare, anche dopo vari chilometri in territori sconosciuti.
Riflesso Verticale. Quando un gatto cade da un'altezza inferiore ai 18 metri e non è incapacitato, può effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari al numero dei metri e non subire danni da caduta se lo supera, o dimezzare quei danni se fallisce. Se un gatto cade da oltre 18 metri, può effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18 +1 per ogni metro oltre al 18esimo, e dimezzare i danni da caduta se lo supera.
Istinto di Specie, Io, me e me stesso: *"L'unico a cui va sempre portato rispetto sono io"*.

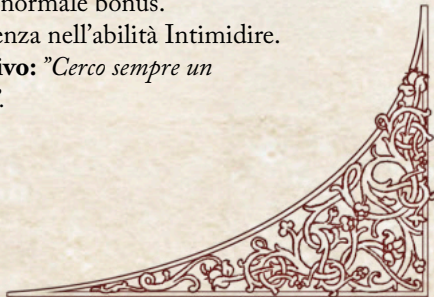
Linci

Meno cittadine dei loro cugini gatti, le linci preferiscono gli ambienti rurali, dove il loro desiderio d'indipendenza trova libero sfogo. Spesso solitarie, anarchiche e amanti della vita semplice (non a caso lavorano di frequente come boscaioli o guardiacaccia), si adattano bene alle piccole comunità, dove però la situazione politica meno strutturata crea terreno fertile per l'attività di gruppi armati che rifiutano l'ordine costituito. Non è raro che le linci siano la spina dorsale di queste bande di natura più o meno malavitosa, che potrebbero proteggere gli umili dai soprusi dei potenti o darsi al brigantaggio con eguale facilità. In queste compagnie, le doti di questi felidi sono ambite: sono infatti silenziose, agili, tenaci e tendenzialmente molto omertose. È difficile motivare intimamente una lince, in quanto al di là della sopravvivenza quotidiana e la possibilità di vivere alla propria maniera, sono poche le cose che accendono in loro un intenso interesse. Quando però qualcosa le conquista, che sia un'impresa, un oggetto, un mistero o una persona, nulla può distoglierle dall'obiettivo, che perseguiranno investendo tutte le proprie energie e risorse.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di una lince aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di una lince è di 9 metri.
Taglia. Una lince può raggiungere un'altezza compresa tra 1,4 metri e 1,7 metri e pesare tra i 40 e gli 80 kg.
Adattamento al Freddo. Una lince non soffre le impervie condizioni climatiche dell'inverno o dei luoghi freddi e non considera difficoltosi i terreni coperti di neve.

Robusto. Una lince dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione che porterebbero ad acquisire una condizione.
Spirito Selvaggio. Una lince ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Vista Acuta. Una lince dispone di vantaggio alle prove di Percezione basate sulla vista. La scurovisione di una lince può raggiungere i 36 metri.
Istinto di Specie, Tenacia: *"Non mollo mai la presa"*.

Puma

Più selvatici, fieri e grandi degli altri felidi, i puma sono gli incontrastati principi delle montagne della Confederazione. Tutto, dalla loro struttura fisica più agile e forte dei rispettivi parenti delle pianure, e da quella sociale divisa in clan nomadi, sembra volerli rendere ideali a vivere e combattere tra le rocce dei propri amati picchi. Per questo motivo, è impossibile per un invasore esterno penetrare nel loro territorio: sfibrato dal clima rigido, dall'ambiente ostile e dall'incessante guerriglia, è destinato a fallire. Questo contribuisce a cementare il fondamentale disinteresse dei puma tra ciò che accade fuori dalle proprie terre e dalla propria cerchia sociale e l'assoluto rifiuto per l'autorità esterna. All'interno dei clan vige però un livello di competitività molto intenso, simile eppur diverso da quello dei gatti; il desiderio di primeggiare è il medesimo, ma il traguardo è un altro. L'obiettivo non è mai il potere fine a sé stesso o la ricchezza, ma le posizioni di rilievo all'interno del clan, e con esse la considerazione dei propri pari. A differenza della guerra sotterranea che viene combattuta nelle città, la lotta per la supremazia tra puma non tollera mezzi sleali e non compromette gli equilibri familiari. Per queste loro usanze, molti li ritengono barbarici e arretrati, ma i puma stessi si considerano superiori e più onorevoli per i medesimi motivi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un puma aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un puma è di 12 metri. La velocità di scalata è di 9 metri.
Taglia. Un puma può raggiungere un'altezza compresa tra 1,6 metri e 1,8 metri e pesare tra i 40 e gli 80 kg.
Artigli Migliorati. Un puma può usare gli artigli per effettuare un colpo senz'armi. Ne ha la competenza, è considerato accurato e infligge 1d4 danni taglienti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Balzo. Un puma può compiere un salto di una distanza pari a 30 centimetri moltiplicata per il doppio del proprio bonus di Forza, invece che il normale bonus.
Feroce. Un puma ha competenza nell'abilità Intimidire.
Istinto di Specie, Competitivo: *"Cerco sempre un avversario da sfidare e battere"*.

Familia Licae

I licai sono una familia piena di contraddizioni. Gregari quanto i canidi, a tratti egocentrici quanto certi felidi, possono risultare doppiogiochisti oppure onorevoli, ma saranno sempre determinati a perseguire i propri fini, nobili o miserabili essi siano. Le doti che non mancano a nessun appartenente a questa familia sono l'intelligenza, che permette loro di cavarsela in qualunque situazione, e la socievolezza, che, in modi e per motivi anche molto diversi tra loro, porta i licai a cercare il contatto con gli altri.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un licae aumenta di 1.
Età. Un licae raggiunge la maturità intorno ai 14 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 60 anni.
Taglia. La taglia di un licae è considerata media. Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Morso. Quando entra con successo in lotta con una creatura, un licae può usare la sua reazione per effettuare un attacco col morso contro quella creatura. Un attacco col morso è un attacco senz'armi che infligge 1d4 danni perforanti invece che i soliti danni contundenti.
Spirito Selvaggio. Un licae ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Scurovisione. Un licae beneficia di una vista superiore adatta alle condizioni di oscurità o luce fioca. Un licae in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri di distanza come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.
Olfatto Sopraffino. Un licae dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.
Istinto di Familia, Strategia (Predatore): *"So trovare lo strumento giusto allo scopo".*
Specie. In Vesteria sono diffuse tre specie di licae: coyote, lupi e volpi rosse.

COYOTE

I coyote nascono, crescono e muoiono con una ferrea convinzione: non c'è problema che non possa essere superato con l'aiuto di qualcuno. Questo li rende meno orgogliosi e testardi di molte altre razze, in quanto sono sempre pronti a chiedere assistenza nel momento del bisogno, senza aver paura di sembrare troppo vulnerabili. D'altra parte, i coyote sono tanto pronti a prestare soccorso quanto a richiederlo, anche nelle situazioni in cui questo potrebbe ritorcersi loro contro, convinti che una buona azione non sia mai sprecata, poiché un giorno potrebbe essere restituita. I coyote sono molto socievoli e disinvolti nelle situazioni pubbliche, oltre che intrattenitori nati: cantastorie ambulanti, musici e bardi appartengono a questa specie. Come molti affabulatori provetti, i coyote non sono restii ad abbellire la verità per rendere la loro storia più appassionante, e non è raro che dopo aver intrapreso la carriera di menestrello alcuni virino pericolosamente vicino a quella del ciarlatano. Ma tra la marmaglia di venditori di cure miracolose ed elisir di lunga vita, capita a volte che si celi qualcosa di davvero speciale: gira la voce che molti coyote sappiano fiutare la magia nell'aria…

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un coyote aumenta di 2.
Velocità. La velocità base sul terreno di un coyote è di 9 metri.
Taglia. Un coyote può raggiungere un'altezza compresa tra 1,3 metri e 1,7 metri e pesare tra i 35 e i 65 kg.
Connessione Mistica. Un coyote è molto sensibile alle presenze mistiche, riuscendo a percepire entità soprannaturali fiutandole nell'aria.
Spirito di Branco. Un coyote può spendere la propria reazione per disporre di vantaggio al prossimo tiro per colpire contro una creatura che abbia, entro un raggio di 1,5 metri, un alleato del coyote stesso, oppure per effettuare l'azione Aiuto con una creatura, contro un avversario a 1,5 metri dal personaggio.
Voce Musicale. Un coyote dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Intrattenere) effettuate con il canto.
Istinto di Specie, Doppiezza: *"Mescolo qualche dettaglio di fantasia con la verità".*

LUPI

I lupi sono senza dubbio i licai che hanno più a cuore la comunità e il suo bene. Estremamente gregari, collettivisti e devoti al servizio del branco, soffrono la solitudine e in particolare l'isolamento in modo acutissimo. Un lupo orfano di un gruppo del quale sentirsi parte o, ancora peggio, che ne viene escluso attivamente, non potrà che sentirsi confuso, ansioso, disorientato e aggressivo. Al contrario, un lupo che si trova in un ambiente sociale che lo accetta e lo ritiene

"parte del branco" si esprimerà al massimo del suo potenziale, impiegando tutte le proprie energie per il benessere della collettività. Talvolta, questo desiderio di aiutare e supportare il gruppo muta nell'ambizione di guidarlo e nella profonda convinzione di avere le capacità di portarlo al successo, anche a costo di imporsi per farlo. Grazie al loro aspetto sia nobile che intimidatorio e alla loro fama non sempre immacolata, non hanno difficoltà a persuadere le creature più piccole e meno feroci a seguirli; mentre, con la lora radicata convinzione che gli altri vengano prima di loro stessi, spesso convincono anche i propri pari.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un lupo aumenta di 2.
Velocità. La velocità base sul terreno di un lupo è di 9 metri.
Taglia. Un lupo può raggiungere un'altezza compresa tra 1,7 metri e 1,9 metri e pesare tra i 65 e i 100 kg.
Fama Crudele. Un lupo dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire) contro creature più piccole di lui.
Forti Polmoni. Un lupo non soffre di livelli di indebolimento causati dalla mancanza di riposo dovuto a una lunga marcia o uno sforzo di resistenza prolungato.
Spirito di Branco. Un lupo può spendere la propria reazione per disporre di vantaggio al prossimo tiro per colpire contro una creatura che abbia, entro un raggio di 1,5 metri, un alleato del lupo stesso, oppure per effettuare l'azione Aiuto con una creatura, contro un avversario a 1,5 metri dal personaggio.
Istinto di Specie, Branco: *"Devo avere cura dei miei cari e prosperare con loro"*.

VOLPI ROSSE

Furbo come una volpe non è soltanto un modo di dire, e chiunque abbia a che fare con questi scaltri licai lo sa bene. Le volpi rosse sono egoiste, opportuniste e senza scrupoli, non esitano mai né a mettere i propri interessi davanti a quelli degli altri, né a mentire per tutelarsi. Preferiscono definirsi prudenti piuttosto che codarde e detestano prendersi rischi inutili; sanno bene di non avere una particolare forza fisica dalla propria parte e preferiscono risolvere i conflitti senza dovervi ricorrere. A differenza dei lupi, bisognosi di una comunità che li accetti e valorizzi, le volpi rosse risultano molto sociali, poiché per loro vivere tra la gente significa vivere tra innumerevoli opportunità. Abituate a cavarsela grazie alla propria astuzia, le volpi rosse temono sopra ogni altra cosa di passare per stupide e compromettere la propria credibilità e reputazione. Nonostante siano tendenzialmente spregiudicate e manipolatrici, non tenteranno di sfruttare ulteriormente chi offre loro aiuto di propria spontanea volontà, timorose di spingersi troppo in là e compromettere un'alleanza che altrimenti potrebbe continuare a dar beneficio nel tempo.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di una volpe rossa aumenta di 2.
Velocità. La velocità base sul terreno di una volpe rossa è di 9 metri.
Taglia. Una volpe rossa può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,7 metri e pesare tra i 30 e i 55 kg.
Ingannatrice Nata. Una volpe rossa ha competenza nell'abilità Ingannare e dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) per capire se qualcuno la sta ingannando.
Fuggire. Una volpe rossa dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per nascondersi dagli inseguitori durante una fuga, a costo di ottenere un livello di indebolimento subito dopo.
Sfruttare. Una volpe rossa può spendere la propria reazione per dirigere un attacco diretto a lei verso un altro alleato non incapacitato entro un raggio di 1,5 metri. Può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari al proprio modificatore di Intelligenza.
Istinto di Specie, Astuzia: *"Batto sempre i miei avversari su più aspetti"*.

Familia Mustacea

Dal minuto ermellino all'inarrestabile ghiottone, la familia dei mustacei raggruppa creature molto diverse tra loro, ma accomunate da un incrollabile istinto di sopravvivenza. Tenaci, ostinati e pieni di risorse, i mustacei non si tirano indietro di fronte a nulla, spesso peccando di irruenza, piuttosto che di eccessiva cautela. Se messi alle strette, sono in grado di dar fondo a inaspettate (e a volte insospettabili) riserve di energia per tirarsi fuori dai guai, e chi si permette di dare per scontata la sconfitta di un membro di questa familia chiaramente non ha mai avuto a che fare con loro.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un mustaceo aumenta di 2.
Età. Un mustaceo raggiunge la maturità intorno ai 14 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 60 anni.
Taglia. La taglia di un mustaceo è considerata media. Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Spirito Selvaggio. Un mustaceo ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Risoluto. Una volta per riposo breve, un mustaceo può tirare di nuovo un tiro salvezza e tenere il secondo risultato.
Scurovisione. Un mustaceo beneficia di una vista superiore adatta alle condizioni di oscurità o luce fioca. Un mustaceo in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri di distanza come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.
Olfatto Sopraffino. Un mustaceo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.
Messaggi Odorosi. Un mustaceo dispone dell'innata capacità di rilasciare forti odori, in grado di marcare un oggetto o un luogo e interpretabili solo dai membri della Familia. Questi messaggi odorosi possono essere una firma personale o l'indicazione di uno stato emotivo, e possono persistere fino a una settimana a seconda dell'intensità desiderata.
Tenacia Implacabile. Quando un mustaceo scende a 0 punti ferita ma non viene ucciso sul colpo, può decidere di rimanere a 1 punto ferita. Questa capacità può essere utilizzata nuovamente dopo aver terminato un riposo lungo.

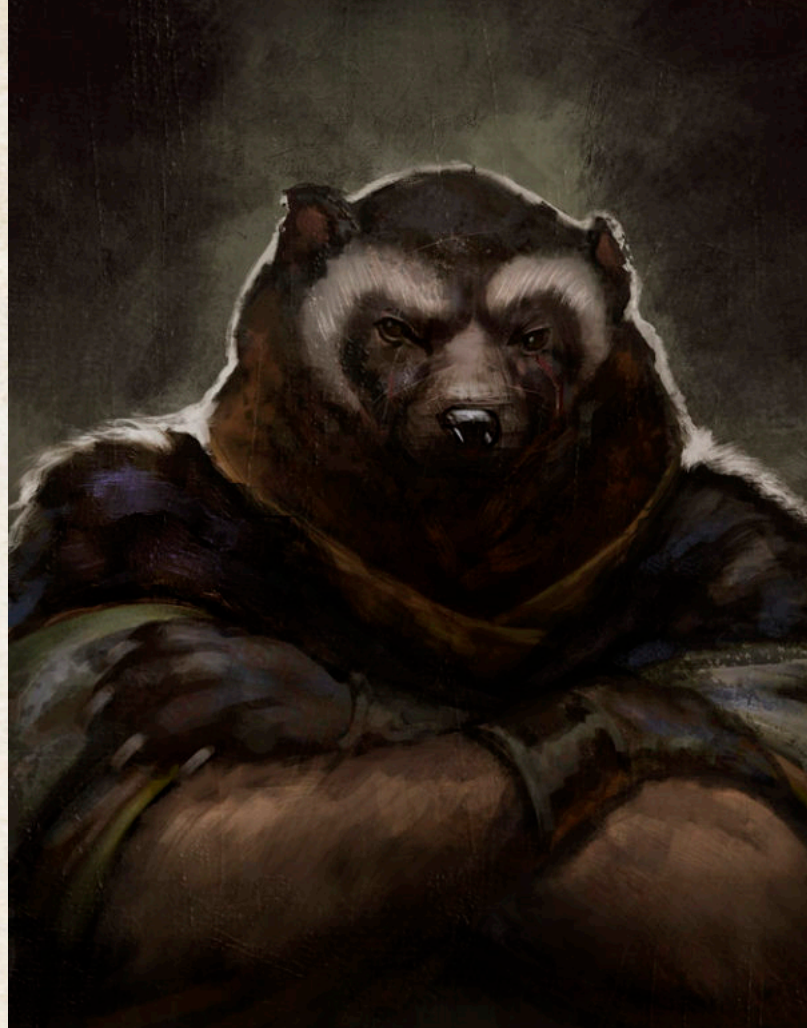
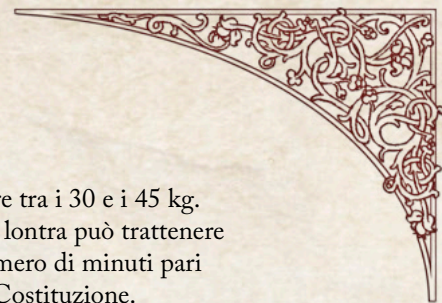
Istinto di Familia, Sopravvivenza (Onnivoro): *"Mi accendo quando il momento è più buio".*
Specie. In Vesteria sono diffuse sei specie di mustacei: ghiottoni, lontre, martore, moffette, procioni e tassi.

Ghiottoni

Il ghiottone è una creatura di estremi, ed esige una descrizione di soli superlativi: cocciutissimo, ferocissimo e permalosissimo. Questo mustaceo non conosce né la paura né il buon senso. È talmente orgoglioso, e con la pericolosa tendenza a prendere tutto come una provocazione, da diventare sordo a ogni tentativo di rimediare la situazione a parole, che inevitabilmente degenera in un ventaglio di sfumature di violenza, dal semplice diverbio a una vera e propria carneficina. Ogni loro reazione è sproporzionata alla sua causa, e ogni emozione viene percepita alla sua massima intensità: la contentezza diventa gioia incontenibile, la tristezza sconfinata disperazione e la rabbia una furia cieca. Proprio questa furia è un tratto ambito sui campi di battaglia: un ghiottone infuriato combatte come un demone, ignorando fatica e ferite finché lui o il nemico non stramazzano al suolo. Molti comandanti di compagnie mercenarie sono pronti a pagare somme sostanziali per assoldare combattenti ghiottoni, ma altri se ne tengono alla larga, ritenendoli troppo imprevedibili e difficili da controllare.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un ghiottone aumenta di 2.
Velocità. La velocità base sul terreno di un ghiottone è di 9 metri.
Taglia. Un ghiottone può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,6 metri e pesare tra i 30 e gli 80kg.
Morso. Un ghiottone può usare il morso come arma naturale per effettuare un colpo senz'armi. Se colpisce, infligge 1d4 + il modificatore di Forza danni perforanti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Furia. Un ghiottone, quando attiva il suo tratto di Tenacia Implacabile, entra in uno stato di furia: i suoi morsi e graffi infliggono 1d6 danni perforanti e ignora le penalità dei livelli di indebolimento. Dopo aver effettuato un numero di turni pari al proprio modificatore di Costituzione, la furia ha termine.
Adattamento al Freddo. Un ghiottone non soffre le impervie condizioni climatiche dell'inverno o dei luoghi freddi e non considera difficoltosi i terreni coperti di neve.
Istinto di Specie, Violento: *"Metto sempre più forza dello stretto necessario".*

Lontre

Ci sono molte creature di natura curiosa e indagatrice, ma nessuna raggiunge gli apici delle Lontre. In loro questa curiosità raggiunge il parossismo. Ficcanaso, pettegole e pronte a ricorrere a ogni espediente per sapere di più, le lontre non possono resistere di fronte alla prospettiva di scoprire qualcosa di nuovo legato a uno specifico argomento di loro interesse, sia esso una persona, un luogo, un avvenimento, un oggetto o un fenomeno misterioso. Questi Mustacei non esitano a indagare fatti che altri avrebbero tralasciato, ritenendoli semplici voci di corridoio o piccolezze. Agli occhi di una lontra, nulla è troppo insignificante e tutto potrebbe nascondere più di quanto sembri. In molti hanno imparato a tenere la bocca chiusa, in presenza dei membri di questa specie, per evitare di essere tartassati di domande incessanti o ritrovarsi una di loro in casa, nel cuore della notte, che fruga nei cassetti della scrivania. Se le lontre sono affamate di indiscrezioni altrui, sono però anche loro stesse incapaci di tenere un segreto. Socievoli e intraprendenti, si lasciano facilmente trascinare dalle conversazioni, dove finiscono sempre per lasciarsi scappare qualche dettaglio di troppo.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di una lontra aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di una lontra è di 7,5 metri, a nuoto di 12 metri.
Taglia. Una lontra può raggiungere un'altezza compresa tra

1,2 metri e 1,6 metri e pesare tra i 30 e i 45 kg.
Adattamento all'Acqua. Una lontra può trattenere il fiato sott'acqua per un numero di minuti pari a 8 + il suo modificatore di Costituzione.
Mano Abile. Una lontra ha competenza in uno strumento e il bonus di competenza nelle prove che ne fanno uso è raddoppiato.
Adattamento al Freddo. Una lontra non soffre le impervie condizioni climatiche dell'inverno o dei luoghi freddi e non considera difficoltosi i terreni coperti di neve.
Istinto di Specie, Curiosità: *"Se c'è qualcosa di misterioso, io lo svelerò".*

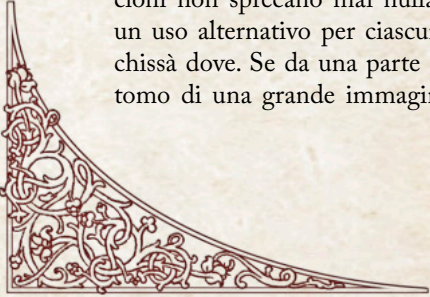
MARTORE

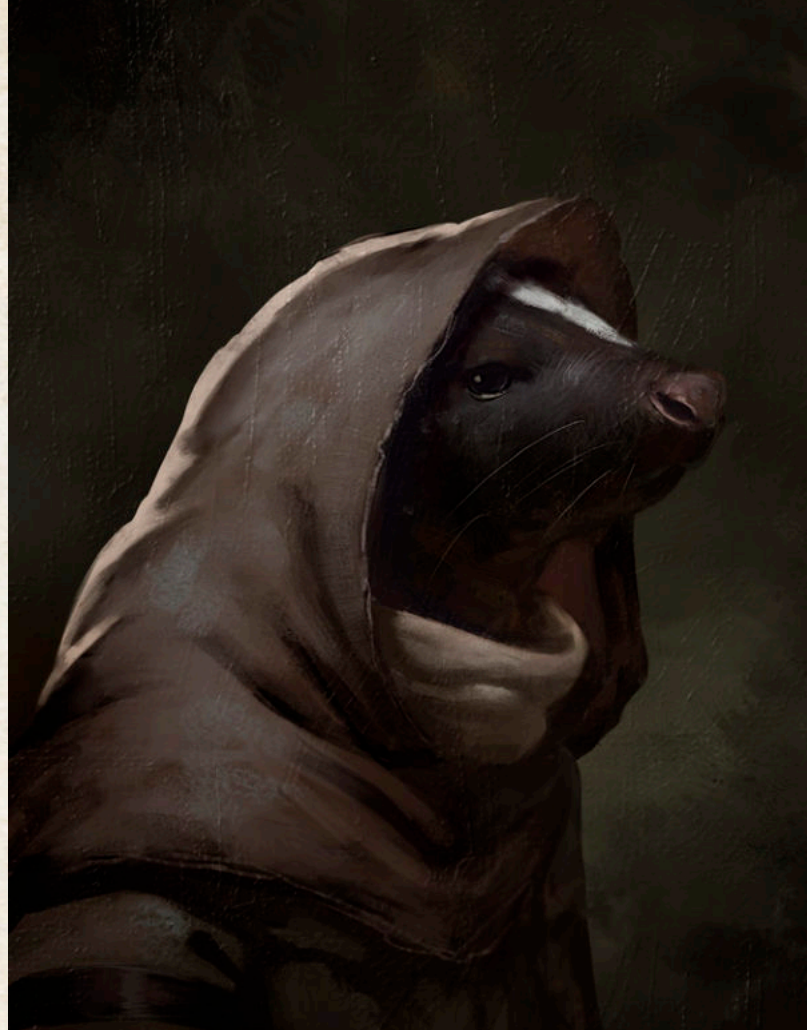
Che siano donnole, faine o ermellini, tutte le martore sono creature incontentabili, sempre convinte che ogni lavoro possa essere rifinito un po' più a fondo e un po' più a lungo. Non troveranno soddisfazione finché non avranno portato a termine una faccenda nella sua totale completezza, sia essa un'importante missione da cui dipendono le sorti di un regno o un'occupazione modesta. Questo perfezionismo estremo si traduce in due tratti che di frequente mettono le martore in difficoltà: il primo è la tendenza a strafare, esagerando in impegno e mezzi dispiegati; il secondo è il costante senso di inadeguatezza che le accompagna e le convince di non star mai facendo abbastanza. Coloro che però riescono a tenere sotto controllo questa inclinazione, finiscono per eccellere, quale che sia la vocazione a cui si dedicano. Determinati, pieni di iniziativa e mai pigri, questi mustacei non hanno paura del duro lavoro, finendo spesso per trascinare anche gli altri con sé verso il successo.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di una martora aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di una martora è di 9 metri.
Taglia. Una martora può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,6 metri e pesare tra i 30 e gli 80 kg.
Agile. Una martora ha competenza nell'abilità Acrobazia.
Combattente Feroce. Una martora dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro le creature di taglia superiore alla sua.
Resistenza al Veleno. Una martora dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti di avvelenamento e resistenza ai danni di tipo veleno.
Istinto di Specie, Territorialità: *"La casa è quel luogo di pace che va difeso"*

MOFFETTE

Chiunque sia stato preso in giro crudelmente da cucciolo per una propria peculiarità lo sa bene: è molto difficile scrollarsi di dosso la convinzione che tutti, segretamente, abbiano una cattiva opinione di te. Questo è vero per l'intera specie delle moffette, guardate in malo modo da praticamente tutti per via della loro celebre (ma poco celebrata) capacità di emettere una secrezione dal lezzo disgustoso. Ciò le rende diffidenti, chiuse, inclini a rifiutare anche atti di genuina gentilezza a loro diretti, sospettando secondi fini o falsità. Molte moffette sono quindi solitarie e orgogliose di esserlo, convinte di potercela fare da sole e di non potersi fidare di nessuno. Guadagnare la confidenza di uno di questi mustacei è cosa rarissima, e anche quando accade non è mai senza riserve. Caute, determinate, efficienti, poco sentimentali ma segretamente molto sensibili, le moffette non amano la vita di città. Adorano stare all'aria aperta, e spesso intraprendono professioni che coniughino solitudine e lavori sotto la luce del sole.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di una moffetta aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di una moffetta è di 9 metri.
Taglia. Una moffetta può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,6 metri e pesare tra i 30 e gli 80kg.
Disgustosa. Una moffetta ha competenza nell'abilità Intimidire.
Spruzzo Nauseante. Una moffetta può usare un'azione per emettere un fetido spruzzo lungo una linea di 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 8 + bonus di Costituzione del personaggio + bonus di competenza del personaggio. In caso di fallimento, una creatura spruzzata diventa avvelenata per un minuto e un disgustoso odore marcio persiste sul suo corpo fino a una settimana, con possibilità che venga fiutato fino a 1km di distanza nelle giuste condizioni di vento.
Istinto di Specie, Solitario: *"So stare da solo e tengo gli altri a distanza".*

PROCIONI

Quando si impara ad ampliare i propri orizzonti, si scopre che c'è un tesoro celato nel posto più improbabile. Questo pensano i procioni quando contemplano le montagne di oggetti pericolosamente simili a spazzatura che hanno accumulato meticolosamente nel corso degli anni. I procioni non sprecano mai nulla, e sono in grado di trovare un uso alternativo per ciascuno dei propri tesori ripescati chissà dove. Se da una parte questo è senza dubbio il sintomo di una grande immaginazione, capacità di pensiero

laterale, parsimonia ed elasticità, molto spesso si traduce in un attaccamento ossessivo alle cose inutili, a cui viene data un'importanza eccessiva, e di cui i procioni non riescono a liberarsi in nessun modo. Del resto, questi mustacei adorano collezionare oggetti non solo per i loro potenziali usi, ma perché i beni materiali sono la loro vera passione. Estremamente attaccati alla casa, edonisti e materialisti, molti procioni bramano la ricchezza e la vita di agi che essa garantisce, adoperandosi con energia per conquistarla.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un procione aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un procione è di 9 metri.
Taglia. Un procione può raggiungere un'altezza compresa tra 1,3 metri e 1,7 metri e pesare tra i 40 e gli 80 kg.
Mano Abile. Un procione ha competenza nell'utilizzo di ogni strumento che richieda un preciso uso delle mani. Durante la fase di creazione del personaggio, è necessario scegliere uno strumento da artigiano: nelle prove che un procione fa con quello strumento, la sua competenza viene raddoppiata.
Tatto Straordinario. Un procione ha un senso del tatto particolarmente sviluppato ed è in grado di riconoscere le proprietà materiali di un oggetto semplicemente tenendolo in mano. Per farlo, deve superare una prova di Intelligenza (Natura) con CD 12.
Istinto di Specie, Edonista: *"Divoro, consumo e assaporo tutto ciò che incontro".*

TASSI

"Perdona e dimentica" è un buon consiglio per molte creature, ma queste due parole non hanno significato per un tasso. I membri di questa specie si legheranno al dito ogni torto subito, riflettendoci sopra continuamente anche per anni e adoperandosi in ogni maniera per far sì che nessun affronto rimanga impunito. Similmente, si impegnano al massimo per ripagare degnamente un favore ricevuto, sia per gratitudine sia perché detestano sentirsi in debito. I tassi sono pazienti quando si tratta di rendere pan per focaccia a chi si è preso gioco di loro, ma decisamente più irritabili quando si tratta di tutto il resto. Indomiti, forti e molto decisi, non amano avere a che fare con creature impreparate, e mal tollerano pigrizia e incertezza. Non sono particolarmente sociali, ma il loro carattere forte li porta, quando si trovano a far parte di gruppi od organizzazioni, a ricoprire posizioni di responsabilità. Trattano col prossimo in maniera semplice e schietta e non amano i giri di parole; gli ambienti molto formali li mettono a disagio, e hanno in alta considerazione sincerità e trasparenza.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un tasso aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un tasso è di 9 metri. La velocità di scavata è di 1,5 metri.
Taglia. Un tasso può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,6 metri e pesare tra i 30 e gli 80kg.
Cuore Forte. Quando un tasso subisce un livello di indebolimento, può ignorarne l'effetto. Non può utilizzare nuovamente questa capacità finchè non completa un riposo lungo.
Forti Polmoni. Un tasso non soffre di livelli di indebolimento causati dalla mancanza di riposo dovuto a una lunga marcia o uno sforzo di resistenza prolungato.
Morso. I tassi possono usare il morso come arma naturale per effettuare un colpo senz'armi. Se colpisce, infligge 1d4 + il modificatore di Forza danni perforanti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Istinto di Specie, Rancore: *"Ricordo tutti coloro che mi hanno fatto un torto".*

Familia Rodentia

Dai borghi brulicanti di vita della Confederazione alle spiagge soleggiate della loro nativa Rodelia, i rodenti hanno pacificamente colonizzato tutta Vesteria, stabilendosi abbastanza uniformemente in tutto il continente e facendosi strada nella vita con la loro competenza e intraprendenza. Sono una familia industriosa, di intelletto fine e che preferisce la pratica alla teoria. Sebbene taglia e temperamento possano variare tra una specie e l'altra, due cose sono comuni a tutte: incisivi affilati e la ferma volontà di guardare al futuro.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un rodente aumenta di 2.
Età. Un rodente raggiunge la maturità intorno ai 12 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 50 anni.
Taglia. La taglia di un rodente varia in base alla specie, così come la statura e il peso medio.
Agile. Un rodente può muoversi attraverso gli spazi di qualsiasi creatura più grande.
Cultura da Artigiani. Un rodente ha competenza in uno strumento da artigiano.
Scurovisione. Un rodente beneficia di una vista superiore adatta alle condizioni di oscurità o luce fioca. Un rodente in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri di distanza come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.
Udito Sopraffino. Un rodente dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.
Rosicchiatore. Gli incisivi di un rodente sono supersviluppati e gli permettono di rosicchiare facilmente materiali come legno, corda, carta, gesso, ecc. Vengono considerati uno strumento in cui un rodente ha competenza, paragonabile a un coltellino da lavoro.
Istinto di Familia, Architetto (Preda): *"So ottenere risultati duraturi e resistenti al cambiamento".*
Specie. In Vesteria sono diffuse cinque specie di rodenti: castori, conigli, istrici, scoiattoli, topi.

CASTORI

Persino se fossero membri della nobiltà e potessero trascorrere i propri giorni nell'agio e nell'ozio, i castori sceglierebbero comunque di svolgere un qualche tipo di lavoro manuale. Del processo necessario per creare qualcosa amano ogni passaggio, dalla progettazione alle ultime e delicate rifiniture, ma è il costruire vero e proprio che li affascina. Un po' per tradizione, un po' per predisposizione naturale, i castori sono artigiani eccellenti. Affidabili, efficienti eppure estrosi, questi rodenti riescono bene in ogni campo, ma è nella lavorazione del legno che raggiungono i loro massimi livelli. Il duro lavoro non li spaventa, sia quello intellettuale che soprattutto quello fisico, e sono disposti a impiegare molto tempo e risorse nella ricerca e realizzazione delle migliori soluzioni a ogni problema. Non credono infatti nei rimedi temporanei, e preferiscono sempre risalire alla radice delle difficoltà per poterle risolvere una volta per tutte. Nei rapporti personali sono similmente metodici, e prediligono quelli stabili, duraturi e profondi, che hanno devotamente cesellato nel tempo.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un castoro aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un castoro è di 7,5 metri, a nuoto di 9 metri.
Taglia. Un castoro può raggiungere un'altezza compresa tra 1,1 metri e 1,4 metri e pesare tra i 40 e i 70 kg. Un castoro è una creatura di taglia media.
Mastro Artigiano. Un castoro ha competenza negli strumenti da costruttore e negli strumenti da falegname.
Adattamento al Freddo. Un castoro non soffre le impervie condizioni climatiche dell'inverno o dei luoghi freddi e non considera difficoltosi i terreni coperti di neve.
Rosicchiatore Migliorato. Un castoro ha la competenza raddoppiata nell'uso dei propri incisivi come strumento, riuscendo a rodere alberi o intere strutture in legno al pari di una sega.
Lavoratore Instancabile. Un castoro non subisce livelli di indebolimento causati da lavori pesanti e protratti a lungo.
Istinto di Specie, Leale: *"Mantengo sempre la parola data"*.

LEPORIDI

Mutevoli come una giornata di marzo, tanto facili da influenzare quanto adattabili a ogni situazione, i leporidi sono come una banderuola al vento, rapida a cambiare punto di vista e modo di comportarsi, a seconda dell'aria che tira intorno a loro. Un ruolo di rilievo nel carattere di questa specie lo gioca la loro zona d'origine: conigli e lepri nati e cresciuti in città saranno tendenzialmente più pacati, socievoli e abituati alla varietà; quelli nativi delle aree rurali o selvagge tenderanno invece a essere molto vivaci, imprevedibili e facilmente impressionabili. Elastici, pronti a cercare il compromesso e generalmente ottimi diplomatici, questi rodenti sono molto empatici e sensibili all'atmosfera che respirano. Basta pochissimo a far loro cambiare umore, tanto che possono passare da una risata alle lacrime nel giro di un'unica frase, ed essere tornati a ridere entro la fine della conversazione. Se certi membri della specie scelgono professioni pericolose, non lo fanno perché sono degli scavezzacollo (infatti di norma i leporidi cercano di evitare i rischi inutili), ma perché si sono lasciati entusiasmare dalla novità e dal fascino del mestiere.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un leporide aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un leporide è di 12 metri.
Taglia. Un leporide può raggiungere un'altezza compresa tra 1,1 metri e 1,6 metri e pesare tra i 30 e i 50 kg. Un Leporide è una creatura di taglia media.
Adattabile. Un leporide proveniente da un ambiente boschivo ha competenza nell'abilità Sopravvivenza; se invece abita in ambienti cittadini, ha competenza nell'abilità Persuasione.
Saltatore. Un leporide può compiere un salto di una distanza pari a 30 centimetri moltiplicata per il proprio bonus di Destrezza, invece che il normale bonus di Forza.

Scattante. Un leporide può compiere un salto o effettuare l'azione Scatto come azione bonus.
Istinto di Specie, Timore: *"So cercare le situazioni con meno rischi possibili"*.

ISTRICI

Non è difficile immaginare che, quando si è provvisti di un dorso ricoperto di un manto di aculei lunghi quanto una daga, si abbia la tendenza a tenere il prossimo a una certa distanza, timoroso di ferire chi non se lo merita. Gli istrici portano questo comprensibile tratto all'estremo, traducendolo anche nel proprio carattere: scontrosi e consapevoli di esserlo, preferiscono stare per conto proprio. Non hanno difficoltà a tenere segreti e non amano condividere granché della propria vita anche con persone di comprovata fiducia. La loro confidenza si conquista in silenzio e col tempo, e quando ciò avviene si dimostra più coi fatti che con le parole. Gli istrici, quando hanno qualcosa o qualcuno ai loro occhi degno di essere difeso, diventano violentemente protettivi, e se messi alle strette possono reagire in maniera sproporzionata. Questi roditori infatti non sopportano bene la pressione, e le situazioni di tensione li portano spesso ad agire in maniera irrazionale. Nonostante siano robusti, forti e apparentemente piuttosto intimidatori, gli Istrici sono notevolmente molto ansiosi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un istrice aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un istrice è di 7,5 metri.
Taglia. Un istrice può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,6 metri e pesare tra i 40 e gli 80 kg. Un istrice è una creatura di taglia media.
Aculei. La pelliccia degli istrici è formata da aculei appuntiti nella parte della schiena. Questi possono essere utilizzati per effettuare un colpo senz'armi. Se colpisce, infligge 1d4 + il modificatore di Forza danni perforanti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi. Quando una creatura entra in lotta con un istrice, subisce 1d4 danni perforanti ogni round che passa a contatto con esso.
Aspetto Pericoloso. Un istrice ha competenza nell'abilità Intimidire.
Istinto di Specie, Solitario: *"So stare da solo e tengo gli altri a distanza"*.

SCOIATTOLI

Cosa succederebbe se finissero le provviste? E se venisse la carestia? O una catastrofe? E se avessi bisogno di quell'aggeggio... sì, proprio quello che mi sembrava di aver conservato precisamente per questa evenienza? Queste e molte altre sono le domande che ogni giorno si rincorrono nella mente di uno scoiattolo. Questi roditori sono accumulatori seriali, spesso paranoici nei confronti dell'effettiva entità delle proprie scorte, ed eternamente convinti di non essere abbastanza preparati. Si sentono sicuri soltanto se circondati da tutto, ma proprio tutto ciò che anche solo teoricamente potrebbe aiutarli a superare qualsiasi avversità nella vita. Questo include anche il denaro e gli oggetti preziosi, perché uno scoiattolo non vuole nemmeno immaginare cosa significhi passare giorni difficili. Del tutto incapaci di improvvisare ma grandi risparmiatori e oculati affaristi, gli scoiattoli agiscono solo se prima hanno programmato le proprie azioni nel dettaglio e tenendo conto di ogni variabile, dimostrandosi spesso strateghi di altissimo livello.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di uno scoiattolo aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di uno scoiattolo è di 9 metri. La velocità di scalata è di 9 metri.
Taglia. Uno scoiattolo può raggiungere un'altezza massima di 1 metro e pesare non più di 35 kg.
Uno scoiattolo è una creatura di taglia piccola.
Bravo a Far Danni. Uno scoiattolo dispone di vantaggio ai tiri abilità fatti per rompere un oggetto.
Guance Capienti. Uno scoiattolo possiede delle guance particolarmente elastiche, che può espandere e utilizzare per immagazzinare cibo o altri oggetti, fino a un peso massimo di 3 kg.
Mano Abile. Uno scoiattolo ha competenza nell'utilizzo di ogni strumento che richieda un preciso uso delle mani. Durante la fase di creazione del personaggio, è necessario scegliere uno strumento da artigiano: nelle prove che uno scoiattolo fa con quello strumento, la sua competenza viene raddoppiata.
Spirito Selvaggio. Uno scoiattolo ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Vita Arboricola. Uno scoiattolo ha competenza nell'abilità Acrobazia e dispone di vantaggio ai tiri salvezza basati sulla Destrezza.
Istinto di Specie, Previdente: *"Agisco solo se ho un piano ben congegnato".*

TOPI

Un topo nasce, cresce e muore nella consapevolezza che non sarà mai solo. Per questi piccoli roditori la comunità è tutto, e sono disposti a fare qualsiasi cosa per essa. Nonostante i topi vivano abbastanza integrati con molte altre specie, soprattutto in città, hanno la spiccata tendenza a creare colonie di propri simili ovunque vadano. Questi gruppi, spesso molto numerosi, sono legati da rapporti strettissimi che vanno al di là del singolo nucleo familiare, e al loro interno vige una sorta di gerarchia non scritta rispettata da tutti, senza sollevare obiezioni. Non si è mai udito di un topo disertore: istruiti fin da piccoli con enorme rigore e disciplina, risultano decisamente privi di iniziativa personale, e sono abituati a prendere ordini senza soffrire il doverli eseguire alla lettera. Quando agiscono, lo fanno sempre per uno scopo più grande di loro, e se si trovano in difficoltà sfoderano una forza di volontà senza pari. Questa loro intransigenza ed educazione, purtroppo, li rende poco ambiziosi e con una discreta mancanza di immaginazione.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un topo aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno di un topo è di 7,5 metri. La velocità di scalata è di 6 metri e quella di scavata di 1,5 metri.
Taglia. Un topo può raggiungere un'altezza massima di 90 centimetri e pesare non più di 35 kg. Un topo è una creatura di taglia piccola.
Agile. Un topo può muoversi attraverso gli spazi di qualsiasi creatura più grande, e attraversare qualsiasi anfratto o spazio in cui riesca a far passare anche solo la testa.
Furtività Innata. Un topo può tentare di nascondersi anche se è oscurato solo da una singola creatura, purché questa sia più grande di lui di almeno una taglia.
Olfatto Sopraffino. Un topo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.
Ottimo Orientamento. Un topo riesce sempre a ritrovare la strada che ha percorso procedendo a ritroso.
Istinto di Specie, Sopravvivenza: *"Mi accendo quando il momento è più buio".*

Familia Ruminsa

Di temperamento equilibrato, pacata forza e solidi principi, i ruminsi non sono una familia di creature facili da smuovere. Sono estremamente devoti alla legge, all'ordine e alla giustizia. Non si possono sicuramente considerare creativi e scoppiettanti, ma affidabilità, determinazione e dedizione al lavoro valgono loro il rispetto degli altri. Pochi di loro si interessano volentieri alle attività intellettuali, e preferiscono la vita nelle campagne piuttosto che il caos cittadino.

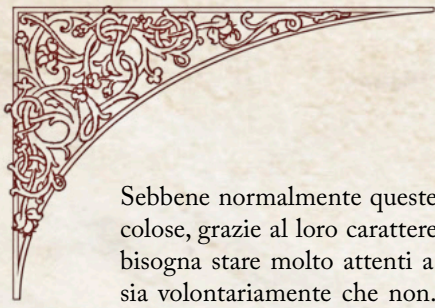
Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un ruminse aumenta di 2.
Età. Un ruminse raggiunge la maturità intorno ai 14 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 80 anni.
Taglia. La taglia di un ruminse è considerata media. Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Scurovisione. Un ruminse beneficia di una vista superiore adatta alle condizioni di oscurità o luce fioca. Un ruminse in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri di distanza come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.
Attacco con le Corna. Un ruminse può usare le sue corna (se ne è provvisto) come arma naturale per effettuare un colpo senz'armi. Se colpisce, infligge 1d4 + il modificatore di Forza danni perforanti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Carica. Subito dopo aver effettuato un'azione di Scatto e aver percorso almeno 6 metri, un ruminse può effettuare un attacco con le corna come azione bonus, oppure un attacco senz'armi se ne è sprovvisto.
Istinto di Familia, Onorevole (Preda): *"Seguo un codice di regole ben chiare e definite".*
Specie. In Vesteria sono diffuse cinque specie di ruminsi: alci, bovini, caprini, cervi e pecore.

ALCI

Gli alci mal sopportano due cose: la confusione e l'ingiustizia. Il fatto che si tengano a distanza dai centri abitati molto popolosi, come se fossero un covo di scorpioni, non deve quindi sorprendere. Preferiscono di gran lunga le silenti foreste delle alture, o le steppe al limitare del Deserto Bianco, o ancora le placide campagne punteggiate di piccoli villaggi, dove spesso si fanno carico del compito non ufficiale di paciere e custode della quiete pubblica, intervenendo anche con durezza per riportare equilibrio in caso di conflitti o iniquità. Sono taciturni, pazienti, instancabili e riservati, ma è raro che siano scontrosi o scostanti, accettando volentieri la compagnia altrui se è poco invadente e rispettosa. Gli alci sono prodigiosamente forti, e possono compiere lavori pesanti che per creature di statura simile potrebbero sembrare impensabili. Questo li aiuta molto nelle loro attività solitarie, dove spesso si trovano costretti a fare affidamento unicamente sulle proprie capacità. La loro incredibile forza è una caratteristica di cui vanno molto fieri, sentendosi sempre in grado di cavarsela anche quando la situazione pare avversa.

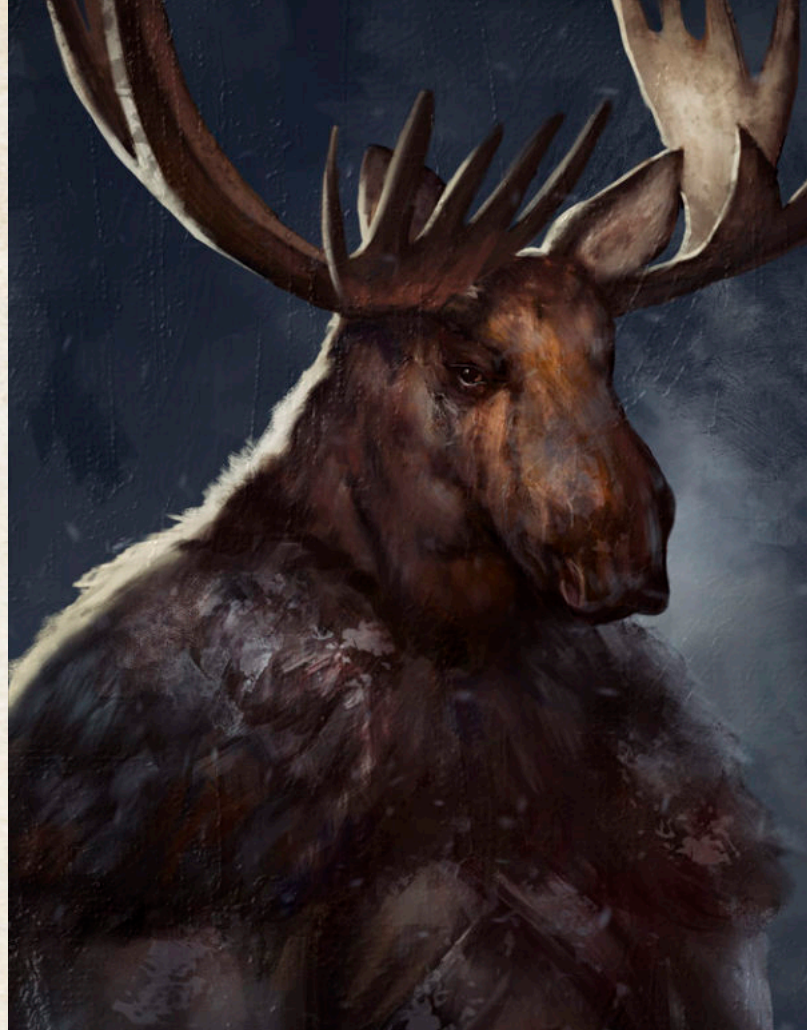
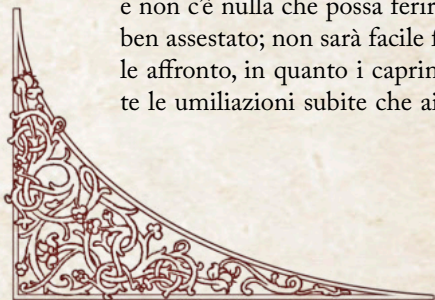
Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un alce aumenta di 2.
Velocità. La velocità base sul terreno di un alce è di 9 metri.
Taglia. Un alce può raggiungere un'altezza compresa tra 2 metri e 2,5 metri e pesare tra i 180 e i 270 kg.
Grandi Palchi. Solo l'esemplare maschio di un alce possiede delle particolari strutture ossee sopra la propria testa, chiamate palchi. Pur non essendo delle vere e proprie corna, ne hanno ugualmente la funzione. Data la loro imponenza, infliggono 1d6 + il modificatore di Forza invece che il normale danno dell'attacco con le corna, ma creano difficoltà all'Alce nei tentativi di nascondersi e gli fanno disporre di svantaggio alle prove fatte per passare inosservato.
Possanza. Un alce è considerato di una taglia più grande per determinare la propria capacità di carico e il peso che può spingere, trainare o sollevare.
Adattamento al Freddo. Un alce non soffre le impervie condizioni climatiche dell'inverno o dei luoghi freddi e non considera difficoltosi i terreni coperti di neve.
Spirito Selvaggio. Un alce ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Istinto di Specie, Astuzia: *"Batto sempre i miei avversari su più aspetti"*.

BOVINI

Se il giogo alcuni schiaccia, da altri viene indossato come una collana di perle. I bovini sono ardentemente fieri della propria dedizione al lavoro, e in particolar modo a quello pesante, che esige una buona dose di sudore della fronte.

Sebbene normalmente queste creature non sembrino pericolose, grazie al loro carattere posato e aspetto inoffensivo, bisogna stare molto attenti a non provocarne l'irritazione, sia volontariamente che non. Se qualcuno dovesse pagare un bovino con una lettera di cambio, il bovino in questione prima si mangerebbe la lettera e poi la sputerebbe in faccia al malaugurato committente, esigendo invece moneta sonante. Sono profondamente materialisti e non vedono di buon occhio chiunque non si sia mai sporcato le mani e spezzato la schiena almeno un giorno in vita sua, ritenendolo automaticamente un debole, un arrogante o entrambi. Sottovalutano tutto ciò che è intellettuale o intangibile, e non riescono a comprendere come ci si possa fidare di ciò che non si può tener tra le mani. Ma, se si tratta di coinvolgerli in sforzi mastodontici o imprese che necessitano di stabilità e senso pratico, nessuna creatura risulterà più affidabile di un bovino.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. I punteggi di Forza e Costituzione di un bovino aumentano di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 9 metri.
Taglia. Un bovino può raggiungere un'altezza compresa tra 1,7 metri e 2,2 metri e pesare tra gli 80 e i 230 kg.
Grandi Corna. Solo l'esemplare maschio di un bovino possiede grandi corna. Data la loro imponenza, infliggono 1d6 + il modificatore di Forza invece che il normale danno dell'attacco con le corna, ma creano difficoltà al bovino nei tentativi di nascondersi e gli fanno disporre di svantaggio alle prove fatte per passare inosservato.
Lavoratore Instancabile. Un bovino non subisce livelli di indebolimento causati da lavori pesanti e protratti a lungo.
Possanza. Un bovino è considerato di una taglia più grande per determinare la propria capacità di carico e il peso che può spingere, trainare o sollevare.
Istinto di Specie, Suscettibile: *"So rispondere con forza alle provocazioni".*

CAPRINI

I caprini sono il genere di creatura che non si fa intimidire dal fallimento. Anzi, ben convinti che il loro punto di vista o modo di affrontare un problema sia quello giusto, sbatteranno la testa (sia metaforicamente che in senso stretto) contro un ostacolo un'infinità di volte prima di rendersi conto di aver commesso un errore e cambiare idea. Cocciuti, intraprendenti e coraggiosi, questi ruminsi amano mettersi alla prova e cercare di superare le avversità grazie alla propria, incrollabile determinazione. I caprini adorano avere ragione, e non c'è nulla che possa ferirli più di un "Te l'avevo detto" ben assestato; non sarà facile farsi perdonare dopo un simile affronto, in quanto i caprini non dimenticano facilmente le umiliazioni subite che ai loro occhi possono scaturire

da situazioni apparentemente molto innocue. Sono inoltre curiosi, molto agili e dotati di coordinazione ed equilibrio straordinari, tratti che li rendono eccellenti esploratori, guide lungo i sentieri di montagna e provetti scalatori.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un caprino aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 9 metri.
Taglia. Un caprino può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,8 metri e pesare tra i 30 e i 70 kg.
Adattamento al Freddo. Un caprino non soffre le impervie condizioni climatiche dell'inverno o dei luoghi freddi e non considera difficoltosi i terreni coperti di neve.
Arrampicatore. Un caprino è un ottimo scalatore da roccia: sulle pareti rocciose, la sua velocità di scalata è di 6 metri e non necessita di prove per superare la scalata.
Attento. Un caprino ha competenza nell'abilità Percezione. Le altre creature non dispongono di vantaggio nei tiri fatti contro il personaggio derivanti dall'essere nascosti.
Esploratore. Un caprino ha competenza in un'abilità a scelta tra Natura e Sopravvivenza.
Testa Dura. L'impatto di una testata da parte di un caprino è una situazione in cui nessuno vorrebbe trovarsi. Dopo che un avversario è stato colpito da una testata di un caprino, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 8 + modificatore di Forza + bonus competenza del caprino o cadere prono.
Istinto di Specie, Ostinazione: *"Seguo sempre un obiettivo impossibile"*.

CERVI

Dalle lunghe membra, imponenti palchi e corsa aggraziata, i cervi sono convinti a prescindere di essere le più nobili, eleganti e meritevoli delle creature. Sono avidi studiosi di storia locale e araldica, e molti conoscono a menadito le genealogie e le gesta di tutte le famiglie nobili di Vesteria, conoscenza che non mancano mai di dimostrare quando possono. Se loro ritengono di comportarsi semplicemente nella maniera che meglio si addice a una genia così altolocata, gli altri spesso li giudicano semplicemente spocchiosi e superbi. I cervi sono del resto pessimi sudditi, che detestano prendere ordini e reagiscono male alle costrizioni, preferendo di gran lunga le posizioni di comando a quelle subalterne. Se gran parte delle loro innate caratteristiche non portano loro sfrenate simpatie, è doveroso sottolineare come questi ruminsi abbiano un radicale e spiccato senso dell'onore che li porta a essere di una sincerità assoluta, anche quando la verità potrebbe danneggiarli. Questa loro fermezza e incorruttibilità li porta a essere dei formidabili amministratori della giustizia.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un cervo aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 12 metri.
Taglia. Un cervo può raggiungere un'altezza compresa tra 1,4 metri e 1,9 metri e pesare tra i 40 e gli 80 kg.
Udito Sopraffino. Un cervo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.
Balzo. Un cervo può compiere un salto di una distanza pari a 30 centimetri moltiplicata per il doppio del proprio bonus di Forza, invece che il normale bonus.
Grandi Palchi. Solo l'esemplare maschio di un cervo possiede delle particolari strutture ossee sopra la propria testa, chiamate palchi. Pur non essendo delle vere e proprie corna, ne hanno ugualmente la funzione.
Data la loro imponenza, infliggono 1d6 + il modificatore di Forza invece che il normale danno dell'attacco con le corna, ma creano difficoltà al cervo nei tentativi di nascondersi e gli fanno disporre di svantaggio alle prove fatte per passare inosservato.
Nobile. Un cervo ha competenza nell'abilità Storia.
Spirito Selvaggio. Un cervo ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Istinto di Specie, Indipendenza: *"Solo io decido il mio destino"*.

PECORE

Chi sostiene che la miglior difesa sia l'attacco dovrebbe ampliare le proprie vedute, e osservare da vicino le pecore. Pacifici e pazienti, questi ruminsi resistono alle avversità incassando stoicamente i loro colpi, supportati dal loro forte senso di comunità, dal temperamento equilibrato e, in senso molto letterale, dallo spesso e soffice vello che li ricopre e protegge efficacemente da ferite e intemperie. Benché non siano propriamente dei cuori impavidi, le pecore si fanno coraggio le une con le altre, e sono in grado di reagire con decisione se vedono minacciata la collettività. Il gruppo è sia un loro punto forte che un punto debole: se da un lato l'unione fa certo la forza, dall'altro le pecore tendono a essere del tutto prive di individualità, e si lasciano facilmente influenzare dall'opinione comune, incapaci di farsi autonomamente un'idea del mondo. Paradossalmente, sono però molto versate nel far cambiare idea agli altri: la gente si fida istintivamente delle pecore, che essendo percepite come oneste, tranquille e innocue, godono del pregiudizio positivo che mai e poi mai cercherebbero di raggirare il prossimo.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di una pecora aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 9 metri.
Taglia. Una pecora può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,8 metri e pesare tra i 30 e i 70 kg.
Armatura di Lana. La folta pelliccia di una pecora la protegge dagli attacchi più superficiali, aumentando la CA di 1.
Cappotto Naturale. La pelliccia garantisce anche un buon isolamento termico, permettendo a una pecora di disporre di vantaggio ai tiri salvezza contro il freddo e le condizioni ostili.
Testa Cornuta. Solo alcuni maschi di pecora possiedono le corna, che creano loro difficoltà nei tentativi di nascondersi e impongono svantaggio alle prove fatte per passare inosservati.
Carina. Una pecora ha competenza nell'abilità Persuasione.
Istinto di Specie, Gregge: *"Seguo l'opinione comune"*.

Familia Sauta

I sauti hanno una reputazione non molto lusinghiera, che però corrisponde solo parzialmente al vero. Considerati gretti, edonisti e incoscienti (caratteristiche che per certi versi effettivamente hanno), gli appartenenti a questa familia sono anche pragmatici, instancabili, determinati, prodigiosamente forti, decisi, pronti di riflessi e di spirito. Impossibili da cogliere alla sprovvista, i sauti sono combattenti impavidi e ferocissimi, dalla scorza talmente dura da sopportare colpi, sia fisici che psicologici, che potrebbero abbattere qualsiasi altra creatura.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un sauto aumenta di 1.
Età. Un sauto raggiunge la maturità intorno ai 16 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 80 anni.
Taglia. La taglia di un sauto è considerata media. Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Olfatto Sopraffino. Un sauto dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.
Resistenza al Veleno. Un sauto dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti di avvelenamento e resistenza ai danni di tipo veleno.
Visione Periferica. Un sauto è in possesso di una visione periferica sviluppata fino a 310°. Per questo, non può essere colto alla sprovvista da attacchi alle spalle.
Istinto di Familia, Architetto (Onnivoro): *"So ottenere risultati duraturi e resistenti al cambiamento".*
Specie. In Vesteria sono diffuse due specie di sauti: cinghiali e porci.

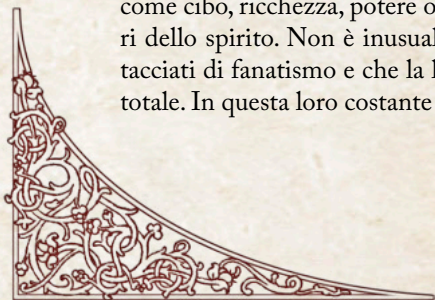
CINGHIALI

Pare indelicato, ma è doveroso dirlo: un cinghiale non ama pensare a fondo e con cura alle conseguenze delle sue azioni. Si getta a capofitto nelle proprie affrettate decisioni, fidandosi ciecamente dell'istinto e senza pentirsi anche delle scelte più catastrofiche, convinto che comunque vada ne saprà uscire in qualche modo. In un certo senso, i cinghiali sono molto ottimisti anche quando si atteggiano con cinismo, perché non credono nel vero fallimento. Come con

molti altri aspetti della loro esistenza, questi sauti hanno difficoltà a dosare l'impressionante forza, che spesso applicano in eccesso anche in frangenti in cui non sarebbe necessaria. Irruenti e impermeabili al dolore fisico, non temono né ferite né privazioni, e hanno uno spiccato istinto di sopravvivenza. Nonostante lo spirito esuberante, i cinghiali non sono molto socievoli, e preferiscono piccoli gruppi di compagni fidati con i quali si lasciano andare senza freni; consapevoli che qualcuno si occuperà di loro, si assicurano che nessuno si faccia male o combini qualche guaio impossibile da rimediare, cinghiale compreso.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un cinghiale aumenta di 2, il punteggio di Saggezza aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 9 metri.
Taglia. Un cinghiale può raggiungere un'altezza compresa tra 1,6 metri e 1,8 metri e pesare tra i 60 e i 120 kg.
Scurovisione. Un cinghiale beneficia di una vista superiore adatta alle condizioni di oscurità o luce fioca. Un cinghiale in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri di distanza come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.
Carica. Se un cinghiale percorre più di 6 metri e sferra un attacco in mischia con un'arma che richieda Forza con successo, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 8 + bonus di competenza del personaggio + bonus di Forza del personaggio, o cadere prono.
Spirito Selvaggio. Un cinghiale ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Pelle Spessa. Un cinghiale ha naturalmente una pelle spessa e difficile da penetrare che gli fornisce un bonus di +1 alla Classe Armatura.
Zannuto. Un cinghiale può usare le zanne come arma naturale per effettuare un colpo senz'armi. Se colpisce, infligge 1d4 + il modificatore di Forza danni perforanti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Istinto di Specie, Diretto: *"Punto sempre al mio obiettivo senza guardarmi attorno".*

PORCI

Se i cinghiali non si sanno regolare, i porci non si vogliono regolare. Amano l'eccesso, e non si vergognano di perseguirlo con ardore. Quando un porco ha una passione particolare, è pronto a dedicarvi ogni fibra del proprio essere e ogni risorsa disponibile. Questo è vero tanto per i piaceri terreni, come cibo, ricchezza, potere o lussuria, quanto per i desideri dello spirito. Non è inusuale infatti, che i porci vengano tacciati di fanatismo e che la loro dedizione a una causa sia totale. In questa loro costante ricerca della realizzazione dei

propri desideri, sono infatti paradossalmente disciplinati e meticolosi, e non lasciano nulla al caso. Per questo motivo, chi ritiene che i porci siano beceri, ignoranti e d'infimo intelletto sbaglia di grosso: questi sauti sono al contrario tanto ingordi quanto intelligenti, e non è raro che sfruttino questo pregiudizio a loro vantaggio. I membri di questa specie sono sociali per convenienza e non si fanno scrupoli a usare il prossimo per raggiungere i propri fini. È raro che si affezionino genuinamente a qualcuno, ma quando questo succede la devozione all'oggetto del proprio amore diventa estrema, come tutte le emozioni di queste creature.

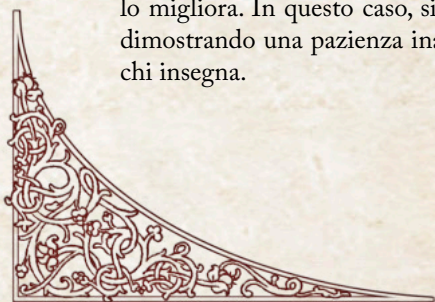
Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un porco aumenta di 2, il punteggio di Carisma aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 9 metri.
Taglia. Un porco può raggiungere un'altezza compresa tra 1,6 metri e 1,8 metri e pesare tra i 70 e i 150 kg.
Corporatura Massiccia. Un porco dispone di vantaggio alle prove contrapposte per non essere spinto o afferrato in lotta.
Anatomia Semplice. Una creatura dispone di vantaggio nell'abilità Medicina per tutte le prove effettuate su di un porco.
Gourmet. Un porco riesce sempre a racimolare cibo grazie alla sua particolarità di considerare cibo delle cose che praticamente nessun altro riterrebbe commestibili.
Istinto di Specie, Edonista: *"Divoro, consumo e assaporo tutto ciò che incontro".*

Familia Urcida

Gli urcidi sono fatti per la vita nelle terre selvagge, e ne sono ben consapevoli. Non amano la folla e gli intrighi delle città, sono territoriali e tendenzialmente scontrosi, e preferiscono i piaceri materiali a quelli intellettuali. Sanno di essere forti, e questo conferisce loro una grande sicurezza in sé stessi, anche negli ambiti in cui la forza fisica conta meno. Taciturni, abitudinari e con poche ambizioni, sono in grado di mettere in campo risorse notevoli per realizzare i loro più grandi desideri.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un urcide aumenta di 2.
Età. Un urcide raggiunge la maturità intorno ai 20 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 100 anni.
Taglia. La taglia di un urcide è considerata media. Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Atletico. Un urcide ha competenza in un'abilità a scelta tra Atletica e Acrobazia.
Artigli. Un urcide può usare gli artigli per effettuare un colpo senz'armi. Se colpisce, infligge 1d4 + il modificatore di Forza danni taglienti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Pelle Spessa. Un urcide riduce ogni danno contundente, perforante o tagliente non magico subito di 1, fino a un minimo di 1.
Possanza. Un urcide è considerato di una taglia più grande per determinare la propria capacità di carico e il peso che può spingere, trainare o sollevare.
Olfatto Sopraffino. Un urcide dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e ha la capacità di percepire gli odori anche a chilometri di distanza.
Spirito Selvaggio. Un urcide ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Istinto di Familia, Solitario (Onnivoro): *"So stare da solo e tengo gli altri a distanza".*
Specie. In Vesteria sono diffuse due specie di urcidi: orsi bruni e orsi neri.

ORSI BRUNI

Gli orsi bruni passano la prima metà della propria vita a costruirsi un'esistenza ripetitiva, rassicurante e ben congegnata, e l'altra metà a godersi questa collaudata routine. Amano fare sempre le stesse cose allo stesso modo, mangiare il cibo che sanno già di amare, vedere posti a loro familiari e interagire con le poche creature con cui sanno di essere in sintonia. Non c'è nulla di peggio dell'arrivo di una novità inattesa, e tutto ciò che rompe il ciclo quotidiano delle attività di un orso bruno può provocare reazioni che vanno dall'irritazione all'ira, eventualità che nessuno dovrebbe augurarsi, in quanto la collera di un urcide è veramente spaventosa. Nonostante questa avversione per gli imprevisti, gli orsi bruni non sono da considerarsi una specie timorosa: reagiscono sempre con coraggio e determinazione, e si impegnano al massimo per riportare le cose alla normalità, che per loro è la condizione migliore che possa esserci. Tradizionalisti e abitudinari, gli orsi bruni imparano lentamente e controvoglia, a meno che non venga loro dimostrato coi fatti che la novità non solo può essere incorporata perfettamente nel loro ordine costituito, ma addirittura lo migliora. In questo caso, si applicheranno con costanza, dimostrando una pazienza inaspettata e molto rispetto per chi insegna.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione e di Saggezza di un orso bruno aumentano di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 9 metri. La velocità di scalata è di 6 metri.
Taglia. Un orso bruno può raggiungere un'altezza compresa tra 2,2 metri e 2,5 metri e pesare tra i 180 e i 220 kg.
Scurovisione. Un orso bruno beneficia di una vista superiore adatta alle condizioni di oscurità o luce fioca. Un orso bruno in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri di distanza come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.
Attento. Un orso bruno ha competenza nell'abilità Percezione. Le altre creature non dispongono di vantaggio nei tiri fatti contro un orso bruno derivanti dall'essere Nascoste.
Lottatore. Un orso bruno dispone di vantaggio alle prove di Forza per afferrare, mantenere afferrata o spingere un'altra creatura.
Istinto di Specie, Impavido: *"Affronto e controllo le mie paure"*.

Orsi Neri

Nulla può andare veramente storto per chi si è sempre premurato di attrezzarsi con cura e anticipo. Gli orsi neri amano essere preparati, e la cautela che mettono nell'accumulare risorse spesso li premia, consentendo loro di non soffrire di imprevisti che rischierebbero di mettere fuori gioco le creature meno previdenti. Questi urcidi hanno però una grande debolezza, un singolo specifico piacere che li solletica più degli altri, e che fa loro perdere ogni prudenza: sia esso qualcosa che stuzzica il loro palato o il loro interesse, quando si presenta l'opportunità di inseguire questa speciale tentazione l'orso nero si scatena e sembra non essere più sé stesso. Spesso, gli orsi neri non sono fierissimi di questo punto debole e tendono ad assecondarlo in segreto, anche se può capitare che non sempre venga mantenuto, con loro grande imbarazzo. Questi urcidi, a differenza dei propri parenti bruni, sono meno scontrosi e non disdegnano la compagnia di altre creature, con le quali possono finalmente condividere la passione per il gioco, che la stragrande maggioranza degli orsi neri scopre da cucciolo e si porta dietro per tutta la vita.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza e di Intelligenza di un orso nero aumentano di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 9 metri.
La velocità di scalata è di 6 metri.
Taglia. Un orso nero può raggiungere un'altezza compresa tra 1,7 metri e 2 metri e pesare tra i 120 e i 200 kg.
Scurovisione. Un orso nero beneficia di una vista superiore adatta alle condizioni di oscurità o luce fioca.
Un orso nero in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri di distanza come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.
Giocatore. Un orso nero ha competenza in un gioco a sua scelta e, nelle prove che riguardano l'utilizzo di quel gioco, la sua competenza è considerata raddoppiata.
Lottatore. Un orso nero dispone di vantaggio alle prove di Forza per afferrare, mantenere afferrata o spingere un'altra creatura.
Istinto di Specie, Letargico: *"Rifuggo le situazioni spiacevoli"*.

Familia Vespertile

Alcuni li guardano con rispetto, altri con sospetto. Molti, con paura. I vespertile sono vittime di numerosi pregiudizi legati sia al loro aspetto che alle loro abitudini notturne, oltre che alla naturale e sinistra consuetudine di alcuni di loro di bere sangue. Pur avendo questa nomea in tutta Vesperia, sono ben consapevoli di quanto la propria presenza carismatica possa influenzare gli altri, in un modo o nell'altro. Sono gli unici theri capaci di volare, grazie al dono di grandi ali membranose. Inoltre, la maggioranza di loro dispone di un sistema di ecolocazione, che permette di sopperire brillantemente alla pessima vista che li contraddistingue.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un vespertile aumenta di 2.

Età. Un vespertile raggiunge la maturità intorno ai 18 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 60 anni.

Taglia. La taglia di un vespertile varia in base alla specie, così come la statura e il peso medio.

Ali Membranose. Un vespertile non può usare strumenti, armi pesanti o qualsiasi cosa che richieda l'utilizzo di due mani. Volare con le ali membranose richiede concentrazione e un vespertile precipita se usa le ali in altro modo. Quando un vespertile effettua un'azione di Scatto mentre è in volo, ottiene un incremento di movimento pari al doppio della sua velocità di volare. Se la velocità di volo di un vespertile scende oltre la sua metà, il vespertile non può volare e se è in volo precipita.

Sensibilità alla Luce. Un vespertile dispone di svantaggio ai tiri per colpire in condizioni di forte luminosità.

Udito Sopraffino. Un vespertile dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Istinto di Familia, Notturno (Predatore): *"Preferisco agire senza essere visto".*

Specie. In Vesteria sono diffuse tre specie di vespertili: chirotteri, rossetti e vampiri.

CHIROTTERI

I chirotteri sono i vespertili in assoluto più abili nel volo. La loro rapidità disorientante e l'abilità nell'eseguire manovre pericolose sono ben note, e non sono molte le creature che potrebbero essere in grado di reggere un inseguimento con un chirottero, come molte guardie cittadine possono testimoniare. Cauti, sospettosi per natura, riservati e silenziosi, non è una novità per un chirottero trovarsi a lavorare per gente poco raccomandabile che però è disposta a pagare profumatamente per averlo al proprio servizio. Questi vespertili non sono però di indole malevola, e trattano queste transazioni come un lavoro qualsiasi. Sono disposti a mettere le proprie capacità al servizio del miglior offerente se la ricompensa offerta è sufficiente; ricompensa che con tutta probabilità metteranno a disposizione della colonia. I chirotteri vivono infatti in colonie anche molto numerose che riuniscono diversi nuclei familiari, ai quali i singoli individui sono molto devoti. La collettività si prende cura congiuntamente tanto dei cuccioli quanto degli anziani o degli infermi, e la sicurezza di queste comunità è l'unica cosa che può far dimenticare la cautela a un chirottero.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un chirottero aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 4,5 metri. La velocità di volo è di 9 metri.
Taglia. Un chirottero può raggiungere un'altezza massima di 1,1 metri e pesare non più di 30 kg. Un chirottero è una creatura di taglia piccola.
Pessima Vista. Un chirottero dispone di svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
Ecolocalizzazione. L'innata capacità di utilizzare ultrasuoni per comprendere lo spazio circostante garantisce a un chirottero una perfetta visione in condizioni di scarsa luminosità. Un chirottero può mappare lo spazio fisico circostante e gli oggetti o le creature che vi si muovono all'interno, fino a 18 metri di distanza. Non è in grado di distinguere né i colori né le consistenze, solo le forme, così come non può vedere oltre oggetti e barriere fisiche. Le altre creature non dispongono di vantaggio nei tiri effettuati contro il chirottero e derivanti dall'essere nascoste.
Manovre in Volo. Un chirottero dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Acrobazia) effettuate mentre è in volo e può effettuare un tiro salvezza su Destrezza al posto di uno su Costituzione per mantenere la concentrazione mentre è in volo.
Istinto di Specie, Sospettoso: *"Dubito delle apparenze e preferisco indagini precise".*

ROSSETTI

Con il muso appuntito, i grandi occhi dolci e lucenti e la bella pelliccia fulva, i rossetti sono senza dubbio i vespertili che

meno soffrono dei pregiudizi che colpiscono i loro simili, e ne sono ben consci. Gli altri vespertili spesso li guardano con diffidenza o addirittura disprezzo per il trattamento preferenziale che ricevono. Sono socievoli, affabili e cercano ogni occasione per dimostrare di essere creature come tutte le altre. Amano intrattenere il prossimo, soprattutto i cuccioli, ed esistono molte compagnie di guitti, musicanti e burattinai rossetti che viaggiano a bordo dei loro carri variopinti. Si adattano senza brontolare a qualsiasi stile di vita, e nulla li rende più felici della sensazione di essere accettati in una comunità. Questo loro desiderio di inclusione fa sì che siano molto fiduciosi nei confronti di chi li tratta con gentilezza, cosa che purtroppo li rende facili da manipolare da parte dei malintenzionati. Se e quando si rende conto di essere stato usato, un rossetto soffre enormemente, ma non è capace di tramare vendetta.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un rossetto aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 6 metri. La velocità di volo è di 9 metri e quella di scalata di 6 metri.
Taglia. Un rossetto può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,6 metri e pesare tra i 20 e i 50 kg. Un rossetto è una creatura di taglia media.
Apparenze Comuni. Un rossetto dispone di vantaggio alle prove con i trucchi per il camuffamento per sembrare un theri come un canide o un licae.
Istinto di Specie, Socievole: *"Mi fido degli estranei"*.

Vampiri

Se i chirotteri trattano la propria reputazione con indifferenza e i rossetti cercano di smentirla ad ogni costo, i vampiri apprezzano profondamente il potere che una nomea sinistra conferisce. Dopo essere stati i primi a venire accusati di stregoneria, di alto tradimento o di qualsiasi altra abiezione, i vampiri hanno deciso di sfruttare la cosa a proprio vantaggio, facendo leva sull'aura intimidatoria per manipolare il prossimo. Sono tendenzialmente poco emotivi, spregiudicati, calcolatori, riservati, eloquenti e carismatici, nonostante la piccola taglia. Di indole dominante, i vampiri non amano però essere figure pubbliche, preferendo manovrare i fili da dietro le quinte. I rari vampiri non animati da intenzioni poco nobili sfruttano comunque tutte le armi della propria specie per comandare, e spesso si ritrovano a ricoprire posizioni di prestigio nelle istituzioni mediche (essere naturalmente immuni alle malattie può costituire un indubbio vantaggio), accademiche o politiche, campi nei quali eccellono grazie all'ottima memoria e all'intelletto affilato.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un vampiro aumenta di 1.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 4,5 metri. La velocità di volo è di 9 metri.
Taglia. Un vampiro può raggiungere un'altezza massima di 90 centimetri e pesare non più di 25 kg. Un vampiro è una creatura di taglia piccola.
Pessima Vista. Un vampiro dispone di svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
Difese Immunitarie. Un vampiro è immune alle malattie.
Ecolocalizzazione. L'innata capacità di utilizzare ultrasuoni per comprendere lo spazio circostante garantisce a un vampiro una perfetta visione in condizioni di scarsa luminosità.
Un vampiro può mappare lo spazio fisico circostante e gli oggetti o le creature che vi si muovono all'interno, fino a 18 metri di distanza. Non è in grado di distinguere né i colori né le consistenze, solo le forme. Le altre creature non dispongono di vantaggio nei tiri effettuati contro il vampiro e derivanti dall'essere nascoste.
Morso Vampirico. Un vampiro può usare il morso come arma naturale per effettuare un colpo senz'armi. Se colpisce, infligge 1 + il modificatore di Costituzione danni perforanti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi. Inoltre, un vampiro recupera un ammontare di punti ferita pari al danno inflitto con il morso.
Spettrale. Un vampiro ha competenza nell'abilità Intimidire.
Istinto di Specie, Manipolatore: *"Cerco di dividere gli altri per controllarli meglio"*.

Gli Aviani

Ali. Un aviano può usare le ali per le interazioni più semplici con gli oggetti ma non li può maneggiare o impugnare. Volare con le ali richiede concentrazione e il personaggio precipita se le usa in altro modo. Quando un aviano effettua un'azione di Scatto mentre è in volo, ottiene un incremento di movimento pari al doppio della sua velocità di volare. Se la velocità di volo di un personaggio scende oltre la sua metà, il personaggio non può volare e se è in volo precipita.

Beccata. Un aviano ricorre al becco per effettuare attacchi senz'armi. Infligge danni perforanti invece che contundenti.

Zampe Prensili. Un aviano sviluppa zampe posteriori prensili con cui interagisce con gli oggetti in maniera semplice, ovvero può maneggiarli ma non può essere competente nelle armi impugnate o utilizzare strumenti o qualsiasi cosa che richieda l'utilizzo di due zampe contemporaneamente. Un aviano ha bisogno di almeno una zampa libera per poter stare fermo sul terreno o appeso a qualcosa. Fanno eccezione gli anseri, che sostituiscono questo tratto con Zampe Palmate.

Familia Ansera

Non saranno aggraziati e nemmeno maestosi, ma non si lasceranno sottomettere facilmente, restituendo con gli interessi qualsiasi offesa o aggressione subita. Gli anseri non sono attivamente amanti del pericolo e nonostante non siano gli aviani più temuti e rispettati, reagiranno sempre con ardore alle situazioni tese. Le zampe palmate non permettono loro di afferrare oggetti o brandire le armi, ma si rivelano essere decisive nell'acqua, dove gli anseri si trovano più a proprio agio che sulla terra ferma.

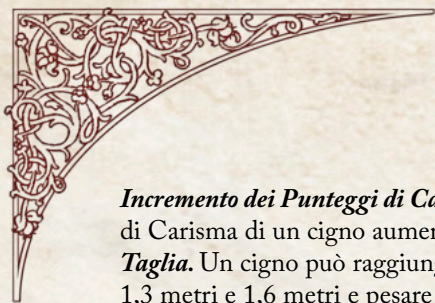
Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un ansero aumenta di 1.
Età. Un ansero raggiunge la maturità intorno ai 12 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 60 anni.
Taglia. La taglia di un ansero è considerata media. Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 4,5 metri. La velocità di volo è di 9 metri e quella di nuoto di 12 metri.
Goffo. Un ansero dispone di svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per muoversi silenziosamente sulla terra ferma.
Orientamento. Un ansero riesce sempre a percepire in che direzione è il nord.
Spirito Ardente. Se un ansero viene colpito da un avversario, può usare la sua reazione per disporre di vantaggio ai tiri per colpire contro quell'avversario fino alla fine del suo prossimo turno.
Zampe Palmate. Un ansero non può utilizzare le zampe per afferrare oggetti, ma utilizza piuttosto il becco sul collo lungo e snodato o le ali. Lo scatto migliorato degli aviani in volo si applica a un ansero anche per la velocità di nuotare.
Istinto di Familia, Migratore (Preda): *"Cerco l'ambiente migliore per me, rifuggo dagli ambienti ostili".*
Specie. In Vesteria sono diffuse quattro specie di anseri: anatre, cigni, oche e pellicani.

Anatre

Le anatre, come del resto molti anseri, sanno bene di non avere una presenza intimidatoria. Per alcune di loro che sognano il profilo marziale di un'aquila, e soprattutto i suoi rostri crudeli, nascere anatre è una grande delusione. Per altre invece è un'opportunità: le anatre sono intelligenti, intraprendenti, coraggiose (a modo loro) e amanti delle novità. Difficilmente fuori posto negli ambienti urbani o rurali, trovano le zone selvagge e soprattutto l'alta montagna particolarmente ostili. Non si tirano però indietro di fronte alle sfide, e sono tendenzialmente molto sicure di sé. Chiacchierone e socievoli, le anatre sono eccellenti oratori, e declinano in modi molto diversi questa loro passione per la parola. Alcune finiscono per essere così innamorate del suono della propria voce da diventare vanagloriose ed egocentriche, mentre altre coltivano questa inclinazione intraprendendo carriere come diplomatico, teatrante, cantastorie, precettore o persino banditore.

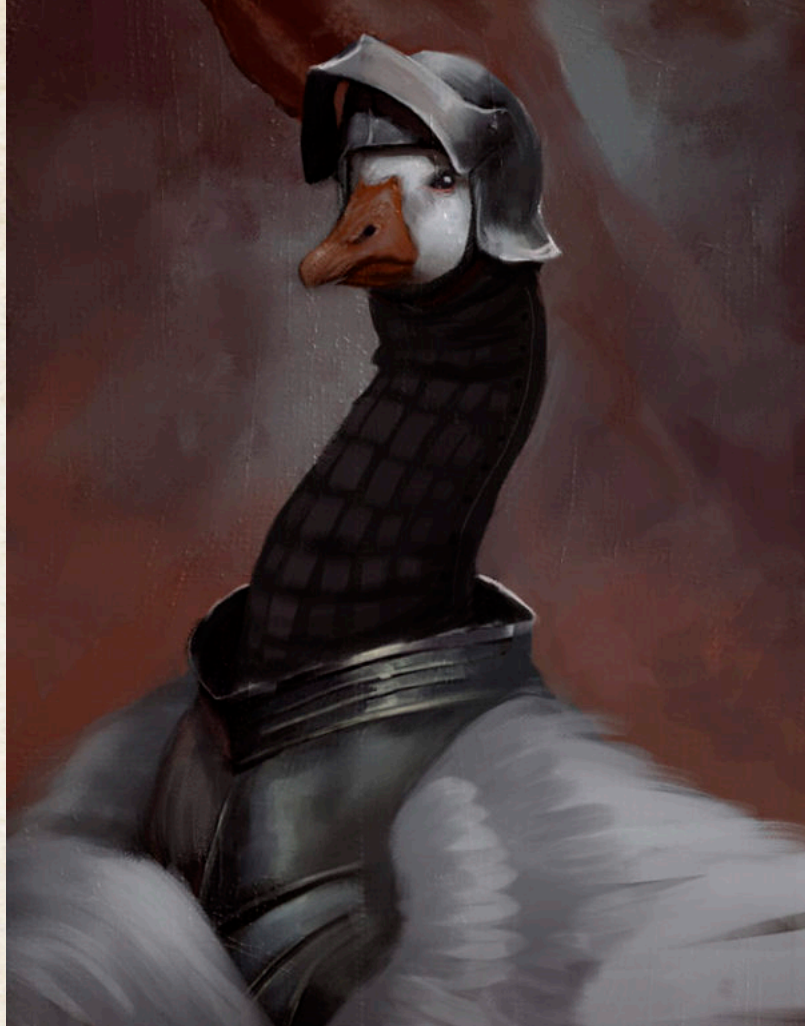
Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un'anatra aumenta di 2.
Taglia. Un'anatra può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,4 metri e pesare tra i 25 e i 40 kg.
Imprinting. Un'anatra ha competenza in una qualsiasi abilità legata a un ricordo d'infanzia.
Risoluta. Una volta al giorno un'anatra può tirare di nuovo un tiro salvezza e tenere il secondo risultato.
Istinto di Specie, Candido: *"Dico ciò che penso in maniera schietta".*

Cigni

Innumerevoli ballate immortalano il lungo collo, il becco scarlatto e il piumaggio candido (o più nero delle notti senza luna) che contraddistinguono i cigni, ed essi, con grande dignità, si crogiolano in quest'aura poetica. Questi anseri sono estremamente vanitosi e consapevoli del fascino che esercitano sul prossimo. Le cortigiane più desiderate e i truffatori più inafferrabili sono cigni, e nonostante la loro tendenza alla manipolazione sia ben nota, dalle Isole Aviane alla capitale dell'Impero, personalità potenti e comuni mercanti continuano a cader preda delle loro trame. I cigni sono sociali per gli stessi motivi per cui lo sono le volpi, ma a differenza loro hanno anche un costante bisogno di essere vezzeggiati, riveriti e confermati nel loro essere irresistibili. Nulla fa paura a un cigno quanto invecchiare (che tragedia perdere il portamento regale che la natura e la giovinezza gli han donato!) o innamorarsi seriamente di qualcuno: quando un cigno si lega a un compagno, diventa devotissimo, premuroso e fedele, spesso cambiando totalmente vita rispetto a prima, anche quando significa abbandonare agi e prestigio.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un cigno aumenta di 2.
Taglia. Un cigno può raggiungere un'altezza compresa tra 1,3 metri e 1,6 metri e pesare tra i 30 e i 40 kg.
Bellezza. Un cigno ha competenza nell'abilità Persuasione.
Canto del Cigno. Quando un cigno scende a 0 punti ferita ma non viene ucciso sul colpo, può decidere di rimanere a 1 punto ferita. Questa capacità può essere utilizzata nuovamente dopo aver terminato un riposo lungo.
Istinto di Specie, Nobile: *"So volare più in alto delle persone comuni"*.

OCHE

Molti sottovalutano le oche per il loro aspetto poco marziale, altrettanti dovrebbero stare ben attenti a non commettere una tale leggerezza. Questi anseri sono impavidi, aggressivi e determinati, animati da ideali cavallereschi incrollabili, leali e in grado di rimettere al loro posto creature potenzialmente molto più pericolose di loro. L'esercito regolare aviano è zeppo di oche perfettamente addestrate e rese ancora più temibili dall'innata capacità di lavorare con grande coordinazione quando riunite in gruppi di individui che condividono un obiettivo e un codice morale. La carriera militare è la scelta scontata per molte oche, ma quelle che scelgono una diversa professione spesso ne intraprendono una che permetta loro di scrivere molto. Nonostante non siano straordinariamente fantasiose (sono poche le oche romanziere), queste creature meticolose e dalla buona mano sono considerate scrivani eccellenti e segretari affidabilissimi. Questi anseri non temono la responsabilità e sono ligi al dovere, spesso servendo i propri signori fino in tarda età.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un'oca aumenta di 2.
Taglia. Un'oca può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,5 metri e pesare tra i 25 e i 40 kg.
Calligrafa. Un'oca ha competenza nelle scorte da calligrafo.
Coraggio. Un'oca dispone di vantaggio ai tiri contro gli effetti di paura.
Ostile. Un'oca ha competenza nell'abilità Intimidire.
Istinto di Specie, Leale: *"Mantengo sempre la parola data"*.

PELLICANI

I pellicani sanno di essere forti, e non esitano a mettere questa forza al servizio dei più deboli. Hanno un grandissimo spirito di sacrificio, non temono il giudizio altrui e sono disposti a fare la cosa giusta anche quando potrebbe danneggiarli. Il loro temperamento altruista e senza paura fa di loro la spina dorsale di ogni corpo di salvataggio o di tutela della collettività: i pellicani sono dei protettori nati, e si batteranno con valore, senza però mai eccedere in zelo o violenza. Non sempre però questi prodi aviani hanno un ottimo rapporto con le regole, soprattutto con quelle che percepiscono come ingiuste, e avranno la tendenza a fare di testa propria se messi di fronte a leggi rigide e, ai loro occhi, irragionevoli. Questi anseri sono inoltre abili marinai e possiedono un'innata sintonia col tempo meteorologico, che sono in grado di "leggere" come nessun altro, riuscendo a valutare con sicurezza se si andrà incontro a burrasca o bonaccia. Molti capitani sono disposti a pagare ingaggi notevoli per assicurarsi un nostromo pellicano, e il successo sorride spesso alle spedizioni che salpano accompagnate da uno di loro.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un pellicano aumenta di 2.
Taglia. Un pellicano può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,7 metri e pesare tra i 30 e i 40 kg.
Becco a Sacca. Un pellicano può trasportare nella sacca del suo becco oggetti fino a un terzo del suo peso e un terzo delle proprie dimensioni.
Marinaio. Un pellicano capisce sempre l'evolversi del meteo nelle zone marittime e ha la capacità di trovare le migliori correnti e i migliori momenti per avventurarsi via mare.
Istinto di Specie, Difensore: *"Difendo chiunque non sia in grado di difendersi da solo".*

Familia Corbea

Si dice che siano tra le creature con l'ingegno più aguzzo e la memoria più lunga. Se lo chiedete a un corbo, egli sicuramente confermerà con un sogghigno. I corbei sono indubbiamente intelligenti, ma sono spesso tanto pronti a imparare quanto restii a insegnare. Come molte creature che condividono con loro l'intelletto sopraffino, sono abili mentitori; il loro cinismo e pessimismo (che loro definiscono semplicemente "sapere come va il mondo") contribuiscono alla sgradita presenza di averli come compagni di bevute, ed è raro che un corbo sia esuberante e socievole.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un corbo aumenta di 2.
Età. Un corbo raggiunge la maturità intorno ai 14 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 60 anni.
Taglia. La taglia di un corbo è considerata media. Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Apprendimento Rapido. Alla fine di un riposo lungo, un corbo può passare un'ora a esercitarsi in una particolare attività. Se lo fa, ha competenza in un'abilità correlata a quell'attività fino al suo prossimo riposo lungo.
Buona Memoria. Un corbo ricorda sempre ogni dettaglio, luogo o persona che ha visto.
Meschino. Un corbo ha competenza nell'abilità Inganno.
Istinto di Familia, Malaugurio (Onnivoro):
"So prevedere il peggio in ogni situazione"
Specie. In Vesteria sono diffuse tre specie di corbo: cornacchie, corvi e gazze.

CORNACCHIE

Le cornacchie sono diffidenti… molto diffidenti. Abituate a ricoprire ruoli ai margini della società (beccamorti, spazzini, cerusici), sembrano restie a mettere a frutto l'acume innato in tutti i corbei, grazie al quale si limitano spesso a sopravvivere, senza mai emergere. Non amano essere al centro dell'attenzione, rifuggono la responsabilità e la pressione dei ruoli in cui si è costretti a metterci la faccia preferendo l'anonimato e la mediocrità. Ciononostante, sono opportuniste e abili a mantenersi a galla in qualsiasi situazione: non si sentirà mai di una cornacchia regina dei palcoscenici come non se ne sentirà mai parlare di povere mendicanti o indigenti. Come in ogni aspetto della loro vita, anche nei rapporti personali le cornacchie non si sbilanciano, preferendo mantenere legami superficiali e di convenienza. Solo con chi persevera nel trattarle con rispetto e gentilezza, dimostra di non compatirle né portarle in palmo di mano o con chi le tiene in altissima considerazione accetteranno di aprirsi e donare la propria rara amicizia.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di una cornacchia aumenta di 1.

Taglia. Una cornacchia può raggiungere un'altezza compresa tra 1,1 metri e 1,4 metri e pesare tra i 30 e i 40 kg.

Velocità. La velocità base sul terreno è di 6 metri. La velocità di volo è di 9 metri.

Gourmet. Una cornacchia riesce sempre a racimolare cibo grazie alla sua particolarità di considerare cibo delle cose che praticamente nessun altro riterrebbe commestibili.

Opportunista. Una cornacchia dispone di vantaggio al tiro per colpire negli attacchi di opportunità.

Istinto di Specie, Scostante: *"Elargisco la mia grande amicizia dopo molto, molto tempo"*

CORVI

Il carisma di un corvo miscela magistralmente una parte di arroganza, una di mistero e una di innegabile fascino. Hanno le capacità per eccellere in praticamente qualsiasi cosa decidano (eccetto forse le attività che esigono molta forza fisica) e non hanno paura di apparire superbi. Un corvo non sarà mai modesto, falsamente o per davvero, ma non cercherà nemmeno di arrogarsi meriti che non gli appartengono: sono troppo orgogliosi per scendere a tanto, e trovano anzi che il fallimento sia solo la condizione temporanea precedente al successo, e facilmente rimediabile tramite l'esercizio. Hanno un'innata sensibilità per i misteri arcani, e sono molti i corvi che intraprendono la tortuosa strada della magia, finendo per distinguersi anche in quella. Ben consci della propria superiorità intellettuale, molti corvi sono ritenuti troppo pieni di sé, e per dirla con parole poco eleganti, troppo insopportabili per avere veri amici. Nonostante questo, si ritrovano spesso al centro delle alte sfere del potere in qualità di consiglieri, la cui saggezza e astuzia sono ricercate anche da chi fatica a tollerarli. Quando si trovano però ad avere a che fare con individui più brillanti di loro, molti corvi reagiscono in maniera inaspettata, diventando affabili, disponibili e cortesi. Finalmente a contatto coi propri pari, desiderano imparare da chi è loro superiore, e per una volta abbassano il proprio altero scudo.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un corvo aumenta di 1.
Taglia. Un corvo può raggiungere un'altezza compresa tra 1,3 metri e 1,6 metri e pesare tra i 30 e i 50 kg.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 6 metri. La velocità di volo è di 9 metri.
Abile. Un corvo può usare strumenti senza limitazioni dettate dalle ali e ha competenza in uno strumento quando usa la capacità Apprendimento Rapido.
Gourmet. Un corvo riesce sempre a racimolare cibo grazie alla sua particolarità di considerare cibo delle cose che praticamente nessun altro riterrebbe commestibili.
Sensibilità Arcana. Un corvo ha competenza nell'abilità Arcano.
Istinto di Specie, Consigliere: *"Elargisco sempre consigli a chi mi sta vicino"*

GAZZE

Non c'è nulla da fare: le gazze non sanno tenere le zampe a posto. Sia avide che vanitose, la tentazione dei beni materiali (soprattutto quando sono belli, scintillanti e preziosi) è terribilmente forte. Le più rette cercano di controllarsi in ogni modo, costringendosi a mestieri che le tengano il più lontano possibile dagli oggetti del desiderio, ma la stragrande maggioranza si abbandona alle più becere ladrerie per il

semplice gusto di possedere oggetti stravaganti e meravigliosi. Le gazze sono collezioniste natee hanno un gran occhio nel riconoscere cosa vale la pena arraffare e cosa no, anche se poi finiscono per perdere la testa non tanto per ciò che è costoso ma per ciò che è bello. Silenziose nel volo, scaltre nel contrattare e abili nel borseggio, si sono ragionevolmente ritrovate addosso una reputazione poco raccomandabile. Poca gente, infatti, decide di fidarsi di una gazza, che sovente finisce per avere pochi amici. Ciononostante, questi corbei sono chiacchieroni e amanti del buon tempo, sempre pronti a offrire un giro ai compagni di taverna.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di una gazza aumenta di 1.
Taglia. Una gazza può raggiungere un'altezza compresa tra 1,1 metri e 1,3 metri e pesare tra i 20 e i 40 kg.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 6 metri.
La velocità di volo è di 9 metri.
Furtiva. Una gazza ha una competenza a scelta tra Furtività e Rapidità di Mano.
Volo Sfuggente. Una gazza non causa attacchi di opportunità quando usa un'azione di Scatto per uscire volando dalla portata di un nemico.
Istinto di Specie, Cleptomane: *"Mi approprio di ciò che mi piace"*.

Familia Grarcona

Severi quando serve ma sempre pronti a evolvere il proprio punto di vista, i grarconi sono aviani acquatici che sotto molti aspetti riflettono il proprio habitat: a tratti calmi, a tratti impetuosi, decisi e perseveranti. Sono pazienti e riflessivi, adatti sia alla vita cittadina che a quella di campagna, e preferiscono affrontare i conflitti senza violenza. Dalla vista acutissima e instancabili in volo, sono in grado di percorrere distanze straordinarie prima di sentire il bisogno di riposarsi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un grarcone aumenta di 2.
Età. Un grarcone raggiunge la maturità intorno ai 14 anni ed è subito considerato indipendente.
Ha una vita media di circa 60 anni.
Taglia. La taglia di un grarcone è considerata media.
Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 7,5 metri.
La velocità di volo è di 9 metri.
Vista Sopraffina. Un grarcone dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
Volo Leggero. Un grarcone può viaggiare in volo per 12 ore prima di cominciare a stancarsi.
Istinto di Familia, Acquatico (Predatore): *"Sono fluido come l'acqua che tanto adoro"*.
Specie. In Vesteria sono diffuse quattro specie di grarconi: aironi, cicogne, gru e ibis.

AIRONI

Gli aironi amano l'arte della guerra, eppure la stragrande maggioranza di loro non ha mai impugnato un'arma o messo piede sul campo di battaglia. In realtà questi saggi aviani sono i guerrieri della vigilia, quando intorno a un tavolo coperto di mappe e a lume di torcia si pianifica come e quando colpire. Strateghi nati, gli aironi mettono così a frutto il proprio temperamento cauto, calcolatore e lungimirante. Anche quando non diventano effettivamente consiglieri militari, non mancano mai di pianificare con attenzione la loro prossima mossa, che siano mercanti di spezie o giocatori d'azzardo. A volte questa tendenza si esaspera nell'indecisione: è molto difficile per certi aironi stabilire, tra decine di scenari meticolosamente previsti, quale sia il migliore. Nonostante non amino sporcarsi le mani, gli aironi non sono né codardi né deboli; al contrario, quando non hanno scelta sanno sfoderare una forza scattante e nervosa che spesso sorprende gli avversari. Solitari e a detta di molti assai freddi, questi grarconi preferiscono la propria compagnia, ma presteranno il proprio aiuto se verrà loro richiesto.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un airone aumenta di 1.
Taglia. Un airone può raggiungere un'altezza compresa tra 1,4 metri e 1,7 metri e pesare tra i 25 e i 40 kg.
Preparazione Minuziosa. Quando un airone usa la sua prima azione in combattimento per preparare un'azione di Attacco, se le condizioni per sferrarlo si realizzano, dispone di vantaggio al tiro per colpire di quell'attacco.
Passo Piuma. Un airone che non disponga di svantaggio, ha vantaggio alle prove di Furtività per muoversi silenziosamente.
Istinto di Specie, Paziente: *"Ritengo che spesso aspettare sia preferibile all'agire".*

CICOGNE

Agli occhi di molti, la vista di un piumaggio bianco e nero, grandi ali e un becco arancio brillante è il simbolo della salvezza. Altruiste, di buon cuore, pazienti e pronte all'azione, le cicogne sono nate per eccellere laddove la priorità è soccorrere il prossimo. Esistono innumerevoli compagnie di cicogne infermiere pronte a spiccare il volo quando ricevono la chiamata, anche quando questa proviene dai campi di battaglia. Nonostante questi grarconi non siano naturalmente sprezzanti del pericolo, il desiderio di prestare il proprio aiuto è più forte della paura. Spesso la fortuna assiste queste anime generose, e molti reduci o malati ormai guariti giureranno che toccare il becco di una cicogna sia il

miglior talismano: le cicogne sospirano, sorridono e sopportano, ben consapevoli che un infermo speranzoso ha più possibilità di farcela di uno derelitto. Loquaci, solari e piene di senso pratico, le cicogne sono sempre ben accette, ma la loro tendenza a "far da balia" a chiunque può però creare tensioni con chi mal tollera di essere accudito come se fosse un cucciolo o un malato.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di una cicogna aumenta di 1.
Taglia. Una cicogna può raggiungere un'altezza compresa tra 1,3 metri e 1,6 metri e pesare tra i 30 e i 40 kg.
Fortunata. Quando una cicogna ottiene 1 in un tiro per colpire, prova di caratteristica o un tiro salvezza, può ripeterlo ma deve usare il nuovo risultato.
Senso di Cura. Una cicogna dispone di vantaggio nell'effettuare una prova di Saggezza (Intuizione o Medicina) per determinare lo stato di salute fisica e mentale di una creatura che è in grado di osservare per almeno 1 minuto.
Istinto di Specie, Pietà: *"Mi prendo cura dei deboli e dei malati"*.

GRU

Per quale motivo, si chiede la gru, sono stata creata con queste lunghe zampe se non per danzare? Regine di ogni ballo di corte, fiera di paese o spettacolo a teatro, questi grarconi sono nati per esibirsi, e nulla dà loro più gioia. Al di fuori di questo contesto artistico, le gru hanno infatti difficoltà a esprimersi, e risultano spesso impacciate con le parole; nel momento in cui però iniziano a muoversi, è impossibile staccar loro gli occhi di dosso, tanto magnetica è la loro presenza. La loro arte non è però la danza selvaggia e senza freni di un rituale intorno al fuoco: sono creature attente, precise, ligie al dovere e fedeli alla parola data. Non a caso, è uso comune dire che una gru in ritardo per le prove è più rara della neve in estate! Nei rapporti personali le gru sono altrettanto leali, e talmente avverse alla menzogna che spesso non riescono a capire se qualcun altro gli sta mentendo. Questo le rende facili prede di truffatori e disonesti, e più di un membro di questa specie si è ritrovato sul lastrico dopo aver creduto a sedicenti impresari che promettevano loro di diventare la nuova stella dei teatri di Salso Nero.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di una gru aumenta di 1.
Taglia. Una gru può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,5 metri e pesare tra i 25 e i 40 kg.
Attenta. Una gru ha competenza nell'abilità Percezione. Le altre creature non dispongono di vantaggio nei tiri fatti contro una gru derivanti dall'essere nascoste.
Ballerina. Essendo una ballerina nata, una gru ha competenza nell'abilità Intrattenere e nella danza come se fosse uno strumento musicale.
Istinto di Specie, Leale: *"Mantengo sempre la parola data".*

IBIS

C'è chi sostiene che il becco dell'ibis, ricurvo e acuminato, ricordi un'arma. L'ibis concorderà, precisando che invero uccide più la penna che la spada. Gli ibis si arrogano il merito (forse legittimo, forse no) di aver inventato la scrittura e di averla diffusa per grazia del proprio buon cuore tra le altre creature. Il loro amore per la parola scritta è a tutto tondo: che siano scribi, studiosi, poeti o archivisti, gli ibis si sentono principi del glifo e custodi della pergamena. Questo contribuisce al loro carattere altezzoso, fiero e permaloso. Non vedono di buon occhio chiunque si approcci alla scrittura o alla lettura con spirito spensierato, chi non componga i propri testi con linguaggio sopraffino (e questo fa loro in particolar modo disprezzare le oche e la loro prosa asciutta ed essenziale), e ancor di più chi si crogioli nella propria ignoranza. Molti ibis dedicano l'esistenza a coltivare la propria cultura, cosa che li rende da una parte consiglieri di valore inestimabile e dall'altra dei pedanti sempre pronti a far lezione a qualcuno. Tra i loro interessi inaspettati c'è però spesso il buon bere, ma guai ad accusare un ibis di essere un ubriacone, poiché verreste puniti con una dissertazione di diverse ore sui vitigni della Fossa Verde.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un ibis aumenta di 1.
Taglia. Un ibis può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,7 metri e pesare tra i 30 e i 40 kg.
Calligrafo. Un ibis ha competenza nelle scorte da calligrafo.
Sapiente. Un ibis ha competenza in un'abilità a scelta tra Arcano, Natura e Storia.
Sommelier. Un ibis può sempre percepire la purezza di un liquido che può osservare da vicino, riuscendo a valutare la presenza di elementi esterni nocivi o inquinanti.
Istinto di Specie, Contegno: *"Ho una fierezza intoccabile, in ogni situazione".*

Familia Picia

Certo è difficile essere i più piccoli di un illustre ordine, pieno di ali possenti, artigli crudeli e acuti intelletti. Difficile, ma non impossibile. I pici, benché a volte vengano presi sottogamba dalle creature più grandi, hanno imparato a far leva sui propri notevoli punti di forza per ritagliarsi un meritato posto nel mondo e smentire, o sfruttare, i pregiudizi a loro diretti. Agilissimi, determinati e dotati della più melodiosa delle voci, sanno cavarsela in qualsiasi situazione, dal più opulento Gran Ballo all'esplorazione di un picco inaccessibile.

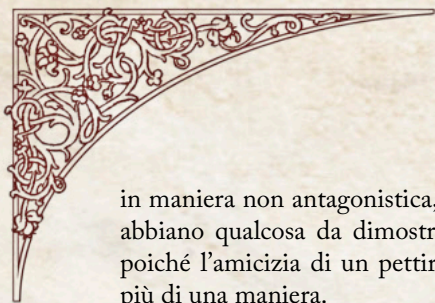
Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un picio aumenta di 2.
Età. Un picio raggiunge la maturità intorno ai 14 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 60 anni.
Taglia. La taglia di un picio è considerata piccola. Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 6 metri. La velocità di volo è di 9 metri.
Agile. Un picio può muoversi attraverso gli spazi di qualsiasi creatura più grande.
Capacità Sociali. Un picio dispone di vantaggio alle prove di interazione sociale con creature senzienti non ostili.
Manovre in Volo. Un picio dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Acrobazia) effettuate mentre è in volo e può effettuare un tiro salvezza su Destrezza al posto di uno su Costituzione per mantenere la concentrazione mentre è in volo.
Vista Sopraffina. Un picio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
Istinto di Familia, Innocuo (Preda): *"Vengo spesso preso poco sul serio".*
Specie. In Vesteria sono diffuse quattro specie di pici: passeri, pettirossi, picchi e usignoli.

PASSERI

Per torturare un levro bisogna renderlo un servo. Per torturare un puma bisogna costringerlo all'etichetta di corte. Per torturare un passero bisogna semplicemente lasciarlo solo. Questi aviani sono tra i più socievoli in assoluto, e trovano il massimo della soddisfazione nell'interazione con gli altri. Ritenuti da tutti innocui (anche quando non lo sono) e apprezzati per il loro umorismo arguto e brillante, sono benvenuti in ogni ambiente, dove al contempo passano inosservati e, per la loro ubiquità, fanno sentire la loro mancanza se sono assenti. Sono festaioli e chiassosi, eppure sanno adattare la propria conversazione a qualsiasi interlocutore, parlando con scioltezza di lievito coi fornai, di dazi portuali coi consiglieri e di pettegolezzi scottanti coi signori. Non si fanno intimidire dalla fama altrui come dal lignaggio o dalla religione, venendo per questo accusati di essere irriverenti o addirittura blasfemi. La loro sicumera e disinvoltura sono però tali da saper scegliere l'approccio ideale per trattare anche con gli interlocutori più ostili, ed è molto raro che un passero debba ricorrere alle armi per risolvere anche la più scottante delle diatribe.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un passero aumenta di 1.
Taglia. Un passero può raggiungere un'altezza massima di 90 centimetri e pesare non più di 20 kg.
Canto. Un passero ha competenza nell'utilizzo della sua voce che viene considerata come uno strumento musicale.
Socialità. Un passero ha competenza nell'abilità Persuasione.
Spirito Selvaggio. Un passero ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Istinto di Specie, Socievole: *"Mi fido degli estranei"*.

PETTIROSSI

Piccoli? Certo. Impavidi? Eccome. Battaglieri? Soprattutto. I pettirossi si fanno un baffo della propria taglia minuta, e si dedicano al mestiere delle armi con più ardore di molte altre creature più imponenti di loro. Ciò che li attrae particolarmente delle arti guerresche non sono tanto le grandi manovre coordinate sul campo di battaglia, o lo studio della strategia, o ancora l'orgoglio selvaggio nel cacciare un invasore: è la sfida in sé, il canto dell'acciaio contro acciaio, la tecnica nuova carpita da un avversario, il brivido della vittoria. Molti ritengono puerile questo atteggiamento quasi "sportivo" nei confronti della battaglia, ma i pettirossi sono duellanti nati, e non esiste per loro più grande gioia del fronteggiare un contendente alla loro altezza e poter mettere alla prova la propria sorprendente abilità. Sono ritenuti, a ragion veduta, tra i migliori combattenti da torneo mai visti, e le loro gesta mirabolanti e ardite riempiono la bocca di bardi, popolani e nobili con la medesima frequenza ed eccitazione. È difficile interagire con questi combattivi Aviani

in maniera non antagonistica, dato che sembra sempre che abbiano qualcosa da dimostrare, ma vale la pena tentare, poiché l'amicizia di un pettirosso può rivelarsi decisiva in più di una maniera.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un pettirosso aumenta di 1.
Taglia. Un pettirosso può raggiungere un'altezza massima di 80 centimetri e pesare non più di 20 kg.
Canto. Un pettirosso ha competenza nell'utilizzo della sua voce che viene considerata come uno strumento musicale.
Coraggio. Un pettirosso è immune agli effetti di paura.
Spirito Ardente. Se viene colpito da un avversario, un pettirosso può spendere la sua reazione per disporre di vantaggio al prossimo attacco effettuato contro quell'avversario entro la fine del suo prossimo round.
Istinto di Specie, Competitivo: *"Cerco sempre un avversario da sfidare e battere".*

PICCHI

I picchi sono il genere di creatura che in seguito a un'offesa subita non solo tiene il muso per mesi, ma esige delle scuse ufficiali in forma scritta e controfirmate da almeno due testimoni, un dono di riconciliazione e una visita alla propria (remota) abitazione solo per guardare in faccia il colpevole dell'affronto mentre si scusa, di nuovo, prostrandosi in ogni modo. Sono testardi, permalosi, facilmente irritabili e senza dubbio i meno sociali tra tutti i pici. Ciononostante, non sono dei cuori di pietra, anche se cercano di non darlo mai a vedere. Se un loro caro soffre o ha bisogno di sostegno, si adoperano in segreto per fargli avere ciò di cui ha bisogno, grande o piccolo che sia. Industriosi, risparmiatori e parchi, sono però capaci di grandi gesti di bontà, a patto che la cosa avvenga nel più rigoroso riserbo, e sono molto sensibili alle ingiustizie, a cui reagiscono più coi fatti che con le parole. Unici tra i pici, non possiedono il dono del canto, che però ammirano silenziosamente: la musica è il loro punto debole e l'unica cosa che generi in loro genuina commozione.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un picchio aumenta di 1.
Taglia. Un picchio può raggiungere un'altezza massima di 1 metro e pesare non più di 30 kg.
Beccata. Il becco del picchio infligge 1d4 danni invece che i normali danni di un attacco senz'armi. Un picchio può usare la sua azione bonus per effettuare un attacco con il becco come se fosse la seconda arma di un attacco con due armi.
Testa Dura. Un picchio dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione contro lo stordimento.
Istinto di Specie, Solitario: *"So stare da solo e tengo gli altri a distanza".*

USIGNOLI

Se c'è una specie giustificata a essere innamorata della propria voce, quelli sono gli usignoli. Non c'è nessuno, in tutta Vesteria, che possa realisticamente competere con loro se si tratta di bel canto, e questi pici lo sanno bene. Consapevoli del proprio valore nel migliore dei casi, arroganti in quello peggiore, gli usignoli non hanno bisogno di rassicurazioni esterne che confermino il loro talento, che non esitano a sfruttare professionalmente. È molto raro trovare usignoli che non abbiano fatto del canto la loro occupazione principale, e ancora più raro trovarne uno che non canti affatto, nemmeno per diletto. Nonostante le loro oggettive doti, non bisogna però pensare che gli usignoli si adagino sugli allori che la natura ha predisposto per loro: perfezionisti, genuinamente innamorati della musica e sempre alla ricerca di modi per migliorarsi, gli usignoli lavorano sodo per la loro arte. Le critiche negative non li toccano particolarmente, ma vengono feriti nel profondo se i loro ascoltatori si dimostrano indifferenti o insensibili.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un usignolo aumenta di 1.
Taglia. Un usignolo può raggiungere un'altezza massima di 80 centimetri e pesare non più di 20 kg.
Vero Canterino. Un Usignolo ha competenza nell'abilità Intrattenere e nell'utilizzo della sua voce che viene considerata come uno strumento musicale, applicando il doppio del suo bonus di competenza alle prove di canto.
Canto Soave. Un usignolo può spendere un'azione per intonare un soave canto che rifocilla animo e corpo dei suoi compagni. Ogni alleato entro 15 metri in grado di sentire un usignolo può ignorare per 1 minuto l'ultimo dei suoi livelli di indebolimento. Questa capacità può essere utilizzata nuovamente dopo aver terminato un riposo breve.
Istinto di Specie, Perfezionista: *"Cerco il risultato ottimo in quello che faccio".*

Familia Rapax

Non è un caso, un vezzo o un'esagerazione che i rapax si ritengano i principi degli aviani, anche se pochi di loro finiscono veramente per dedicarsi alla politica. Grandi, forti, minacciosi e regali, queste nobili creature incutono timore un po' per la loro fama, un po' per il riflesso ferale che guizza nei loro occhi d'ambra. Sono tra i combattenti più rispettati da compagni e avversari, e i pochi di loro che decidono di intraprendere la carriera mercenaria spesso si permettono di esigere ingaggi ricchissimi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un rapax aumenta di 1.
Età. Un rapax raggiunge la maturità intorno ai 14 anni ed è subito considerato indipendente.
Ha una vita media di circa 60 anni.
Taglia. La taglia di un rapax varia in base alla specie, così come la statura e il peso medio.
Artigli. Un rapax può usare gli artigli come arma naturale per effettuare un colpo senz'armi solo durante il volo.
Se colpisce infligge 1d4 + il modificatore di Forza danni taglienti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Beccata. Un rapax può usare il becco uncinato come arma naturale per effettuare un colpo senz'armi.
Se colpisce infligge 1d4 + il modificatore di Forza danni perforanti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Spirito Selvaggio. Un rapax ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Temuto. Un rapax ha competenza nell'abilità Intimidire.
Vista Sopraffina. Un rapax dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
Istinto di Familia, Lontananza (Predatore):
"So analizzare le situazioni restando ben distante".
Specie. In Vesteria sono diffuse tre specie di rapax: aquile, avvoltoi e falchi.

AQUILE

Le aquile, dotate di naturale autorità e grande forza, avrebbero tutte la carte in regola per ambire al comando. Eppure quando lo fanno non è per guidare gli altri verso un futuro roseo o per sete di potere: semplicemente, il vertice è il loro posto. La loro autorità è asciutta e priva di compromessi, e difficilmente si circondano di schiere di consiglieri e attendenti: sono creature solitarie, individualiste e schive, e non amano interagire con chi (a volte a ragion veduta, a volte per puro pregiudizio) ritengono non sia loro pari. Tanto alteri quanto algidi, questi rapax sono ottimi combattenti ma pessimi soldati, in quanto faticano ad accettare gli ordini ricevuti; per convincerli a eseguirli bisogna dimostrare di esser loro eguali, che non è mai cosa facile. Quando un capitano si presenta con un luogotenente aquila al fianco, l'avversario ha paura due volte: una perché sapere di doversi battere contro un membro di questa specie è già abbastanza spaventoso, e una seconda perché la sua presenza dice tanto sul valore del capitano. Nei rapporti personali le aquile oscillano tra il riserbo più totale e i gesti plateali. Normalmente gelose dei propri sentimenti, che non esprimono volentieri, quando sono preda di forti emozioni hanno reazioni drammatiche e sproporzionate, sia per quelle positive che quelle negative.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un'aquila aumenta di 2.
Taglia. Un'aquila può raggiungere un'altezza compresa tra 1,4 metri e 1,7 metri e pesare tra i 30 e i 50 kg. Un'aquila è una creatura di taglia media.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 4,5 metri. La velocità di volo è di 12 metri.
Artigli Migliorati. Il danno causato dall'attacco con gli artigli aumenta a 1d6 + il modificatore di Forza.
Afferrare. Un'aquila che effettua con successo un attacco con gli artigli può afferrare un avversario di taglia inferiore alla sua e sollevarlo in volo da terra.
Istinto di Specie, Nobile: *"So volare più in alto delle persone comuni"*

Avvoltoi

Perché rischiare di vedere i propri piani fallire solo perché si è scelto il momento sbagliato per far la mossa decisiva? Gli avvoltoi, re degli opportunisti, vivono secondo questo principio. Calcolatori, pazienti, furbi e mai impulsivi, questi aviani preferiscono aspettare il momento propizio per agire e massimizzare le proprie possibilità di successo. Gli avvoltoi detestano perdere o scoprire di aver torto anche su delle inezie, e nonostante non lo diano a vedere sono estremamente competitivi. Unici tra i rapax, si trovano a proprio agio negli ambienti sociali complessi e pieni di sfumature, dove trovano il campo di gioco ideale per le proprie trame. Non esitano a far leva sul proprio aspetto inquietante per manipolare il prossimo, e raramente si fanno intimidire a loro volta. Disprezzano la superficialità e l'ingenuità, ritenendole indici di debolezza, e tendono a non avere rapporti personali intimi per lo stesso motivo: è troppo facile che i propri cari diventino moneta di ricatto, e l'ultima cosa che un avvoltoio desidera è offrire il fianco ai propri avversari.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un avvoltoio aumenta di 2.
Taglia. Un avvoltoio può raggiungere un'altezza compresa tra 1,3 metri e 1,5 metri e pesare tra i 30 e i 50 kg. Un avvoltoio è una creatura di taglia media.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 6 metri. La velocità di volo è di 9 metri.
Olfatto Sviluppato. Un avvoltoio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.
Macabri. Un avvoltoio dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la paura.
Istinto di Specie, Infido: *"Colpisco il nemico quando è più debole"*.

Falchi

Impulsivi, sempre attivi, insofferenti, i falchi vivono la vita in velocità. Detestano aspettare, che si tratti dei comodi degli altri o di circostanze inderogabili, e cercheranno sempre il modo per snellire e sbrigare ogni cosa. Sono competitivi nella maniera più spensierata e amano gareggiare per allori effimeri ma che danno loro grande soddisfazione, prima di passare alla sfida successiva. Vivono nel presente, e tendono a essere pessimi strateghi ma eccellenti esecutori, anche se la prudenza non è mai il loro forte. In campo militare sono ricognitori e incursori molto ambiti e tenuti in altissima considerazione, spesso impiegati in tattiche di guerriglia lampo. Purtroppo, la loro incredibile agilità e destrezza, soprattutto in volo, a volte dà loro un'illusione di invulnerabilità molto pericolosa. Nei loro rapporti i falchi tendono a essere mutevoli e restii

ai legami duraturi, che percepiscono come troppo limitanti, e chiunque voglia intrattenere qualsiasi tipo di relazione con loro deve essere conscio di questa tendenza. Amano viaggiare, entrare in contatto con cose nuove ed eccitanti, e temono noia e monotonia più di ogni altra cosa.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un falco aumenta di 2.
Taglia. Un falco può raggiungere un'altezza massima di 1,2 metri e pesare non più di 30 kg.
Un falco è una creatura di taglia piccola.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 4,5 metri.
La velocità di volo è di 12 metri.
Attacco Sfuggente. Un falco non causa attacchi di opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico dopo un attacco con gli artigli. Deve avere almeno percorso 4,5 metri in volo prima dell'attacco.
Manovre in Volo. Un falco dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Acrobazia) effettuate mentre è in volo e può effettuare un tiro salvezza su Destrezza al posto di uno su Costituzione per mantenere la concentrazione mentre è in volo.
Istinto di Specie, In picchiata!: *"Mi butto nell'azione, i pericoli non mi possono raggiungere".*

Familia Ruspea

Non tutti gli aviani ardono per l'avventura, il rischio, l'intrigo o la battaglia. I ruspei sembrano infatti preferire l'esatto contrario. Di indole mediamente poco bellicosa, abitudinari e amanti della domesticità, questa familia è alla ricerca di forti emozioni solo se hanno a che fare con la buona tavola, l'intrattenimento o il pettegolezzo. Se devono lavorare (e non sono molti i ruspei che apprezzano la fatica), si dedicano con piacere a tutte le professioni legate alla terra. Socievoli e pronti all'altruismo, si trovano a proprio agio in tutte le situazioni conviviali.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un ruspeo aumenta di 2.
Età. Un ruspeo raggiunge la maturità intorno ai 14 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 60 anni.
Taglia. La taglia di un ruspeo è considerata media. Statura e peso medio dipendono dalla specie.
Gli esemplari maschi di ruspeo sono mediamente più grandi delle femmine.
Volo Ruspante. Un ruspeo non può usare la sua velocità di volare per due turni consecutivi e non può alzarsi da terra di oltre 3 metri.
Legame Agreste. Un ruspeo ha il bonus di competenza raddoppiato per le prove di Intelligenza (Natura) che riguardano semenze o coltivazioni.
Protettivo. Se un alleato che un ruspeo è in grado di vedere viene colpito da un avversario, il ruspeo può usare la sua reazione per ottenere un bonus di +1 ai tiri per colpire contro quell'avversario fino alla fine del suo prossimo round.
Istinto di Familia, Abitudini (Preda): *"Apprezzo la routine quotidiana e sono avverso ai cambiamenti".*
Specie. In Vesteria sono diffuse tre specie di ruspeo: fagiani, pavoni e polli.

FAGIANI

I fagiani sembrano vivere una doppia vita. Quando si trovano fuori casa e in mezzo ad altre creature sono timorosi, sempre sul chi vive e pronti a reagire a qualsiasi minaccia, reale o immaginaria essa sia; paiono avere fretta di risolvere i propri affari il prima possibile, non si fidano della stragrande maggioranza della gente con cui devono trattare e risultano scostanti, diffidenti e bruschi. Una volta tornati alla propria abitazione, però, cambiano radicalmente: cordiali, affabili, carismatici e sicuri di sé, diventano padroni di casa gioviali e amanti del bel vivere, in grado di intrattenere brillantemente tavolate di ospiti adoranti. I fagiani sono golosi, materialisti, un po' superficiali e segretamente ambiziosi, ma non per questo cattivi. Le serate mondane da loro organizzate sono ben note per la prelibatezza dei cibi (il palato esigente di questi ruspei è altrettanto famoso), l'opulenza della cornice e la qualità degli ospiti, generalmente tutti individui molto in vista selezionati con cura dai padroni di casa, che amano circondarsi di amici e conoscenti di prestigio godendone di riflesso.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un fagiano aumenta di 1.

Taglia. Un fagiano può raggiungere un'altezza compresa tra 1,1 metri e 1,4 metri e pesare tra i 30 e i 40 kg.

Velocità. La velocità base sul terreno è di 7,5 metri. La velocità di volo è di 9 metri.

Attento. Un fagiano ha competenza nell'abilità Percezione. Le altre creature non dispongono di vantaggio nei tiri fatti contro un fagiano derivanti dall'essere nascoste.

Spirito Selvaggio. Un fagiano ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.

Udito sopraffino. Un fagiano dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Istinto di Specie, Edonista: *"Divoro, consumo e assaporo tutto ciò che incontro".*

PAVONI

I pavoni sognano un tempo che ormai non c'è più, o che forse non c'è mai stato: idealisti, innamorati di una cavalleria fatta di nobili gesta, amor cortese e devozione, convinti della propria nobiltà. Se questo li rende a volte un po' ridicoli agli occhi degli altri aviani, che li ritengono ora delle macchiette, ora degli illusi, i pavoni stessi non si lasciano distogliere dalle loro convinzioni, che li spingono a essere realmente onorevoli e realmente valorosi, anche quando la loro naturale indole li indurrebbe a fuggire a zampe levate. Un altro fattore che purtroppo non contribuisce alla credibilità di questi ruspei nell'opinione pubblica è l'attenzione ossessiva che dedicano al proprio aspetto, soprattutto i maschi della specie: vanitosi e dotati di un senso dello stile eccessivo e teatrale, danno un peso enorme all'esteriorità, sia per quanto riguarda loro stessi che gli altri. C'è da dire che, coi loro modi squisitamente educati e la loro livrea sgargiante, i pavoni risultano effettivamente magnetici e impossibili da ignorare. Cortesi e pieni d'energia, i pavoni amano raccontare le proprie avventure e vedono ovunque un possibile pubblico da allietare e intrattenere, anche nel capannello di tagliagole nell'angolo più buio di una bettola malfamata.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un pavone aumenta di 1.
Taglia. Un pavone può raggiungere un'altezza compresa tra 1,3 metri e 1,6 metri e pesare tra i 30 e i 50 kg.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 9 metri. La velocità di volo è di 9 metri.
Narcisista. Un pavone dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la paura e per evitare di essere affascinato da creature che non siano altri pavoni.
Fascinoso. Un pavone può usare un'azione pertentare di affascinare un'altra creatura per 1 minuto con i suoi modi e i movimenti del piumaggio; per evitarlo, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD pari a 8 + bonus di competenza del pavone. La condizione di affascinato termina se il pavone ha atteggiamenti ostili nei confronti della creatura affascinata. Questa capacità può essere utilizzata nuovamente dopo aver terminato un riposo breve.
Istinto di Specie, Vanesio: *"So mettermi al centro dell'attenzione".*

POLLI

Pochi aviani sono polarizzati tra maschi e femmine come i polli, che contrappongono belligeranza e gentilezza, vanità e altruismo in maniera davvero estrema. Le femmine della specie sono spesso quelle tipiche amiche o parenti eccentriche ma di buon cuore, che vivono in una casa infestata da carabattole assurde, invenzioni inspiegabili, libri, collezioni di tappi di sughero e liquori artigianali di indubbia tossicità. Coltivano i propri bizzarri interessi liberamente, ma senza mai dimenticare il coinvolgimento nella comunità. Amanti dei cuccioli e della gente semplice, si occupano volentieri di chi rischia di rimanere solo, riuscendo a farsi ben volere e strappare un sorriso anche ai più scontrosi. I maschi, al contrario, sono litigiosi, vanesi, permalosi e sempre pronti ad attaccar baruffa. Combattenti nervosi e spesso sleali, sentono il costante bisogno di affermarsi sugli altri e sentirsi forti e rispettati. Amano mettersi in mostra agli occhi delle fanciulle, e sono donnaioli impenitenti: la fedeltà non fa per loro in molti aspetti della loro vita; persino sui campi di battaglia vengono spesso tacciati di essere dei voltagabbana recidivi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un pollo aumenta di 1.
Taglia. Un pollo può raggiungere un'altezza compresa tra 1,1 metri e 1,3 metri e pesare tra i 20 e i 40 kg.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 9 metri. La velocità di volo è di 9 metri.
Canterino. Un pollo ha competenza nell'abilità Intrattenere e nell'utilizzo della sua voce, che viene considerata come uno strumento musicale.
Bioritmo Solare. Un pollo si sveglia sempre in maniera naturale pochi minuti prima che sorga il sole, ed è sempre consapevole dell'orario.
Istinto di Specie, Eccentrico: *"Agisco in modi ben distinti da chi mi sta intorno".*

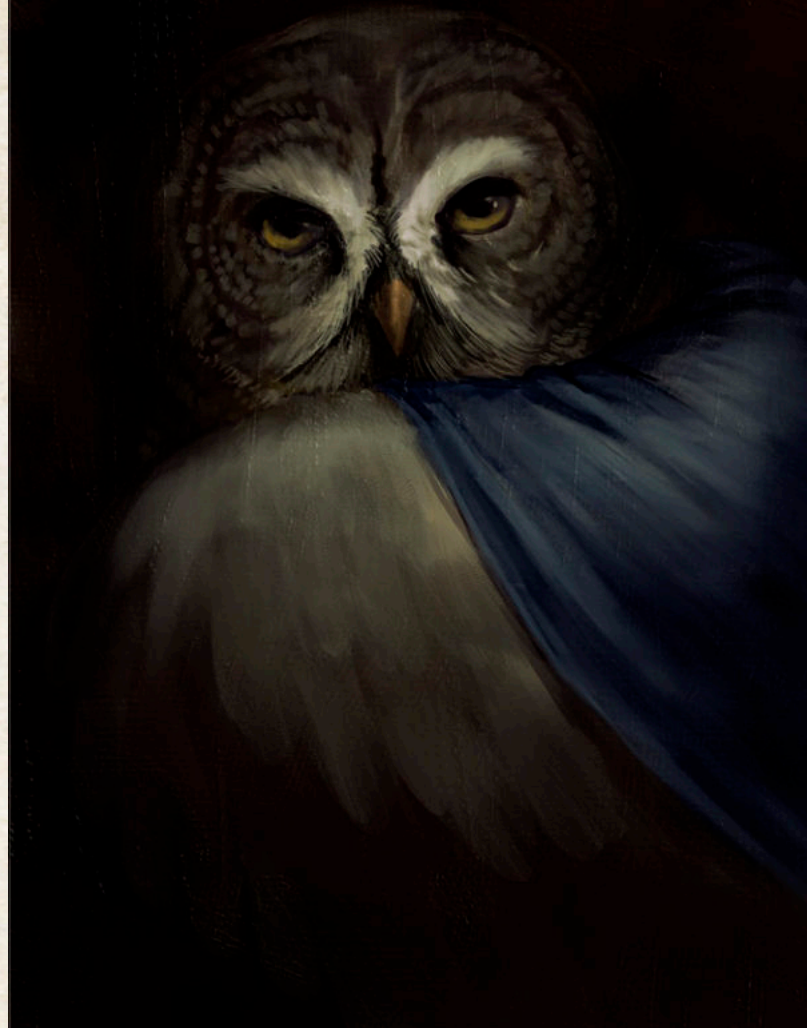
Familia Striga

Gli strigi sono i signori incontrastati della notte. Se i gatti, i pipistrelli e pochi altri amano muoversi dopo il crepuscolo, nessuno di loro dispone della quantità e qualità dei doni di cui invece gli strigi sono dotati. Silenziosi e dall'udito sopraffino, i loro occhi si sono adattati perfettamente alla scarsa luminosità. Gli strigi sono posati e riflessivi, discreti, intelligenti e perspicaci. Tendono a essere maggiormente a proprio agio nell'ambiente in cui sono nati e cresciuti (sia questo un territorio selvaggio o una grande città), ma tutti condividono una grande consapevolezza di quel che li circonda.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di uno strige aumenta di 2.
Età. Uno strige raggiunge la maturità intorno ai 14 anni ed è subito considerato indipendente. Ha una vita media di circa 60 anni.
Taglia. La taglia di uno strige varia in base alla specie, così come la statura e il peso medio. Gli esemplari femmina di strige sono notoriamente più grandi dei maschi.
Velocità. La velocità base sul terreno è di 4,5 metri. La velocità di volo è di 9 metri.
Artigli. Uno strige può usare gli artigli come arma naturale per effettuare un colpo senz'armi solo durante il volo. Se colpisce, infligge 1d4 + il modificatore di Forza danni taglienti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.
Forte Intuito. Uno strige dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) nel valutare se una situazione potrebbe presentare una minaccia o un inganno.
Sensibilità alla Luce. Uno strige dispone di svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista, se esposto a una forte luce diurna.
Scurovisione Migliorata. Uno strige beneficia di una vista superiore adatta alle condizioni di oscurità o luce fioca. Uno strige in condizioni di luce fioca può vedere fino a 36 metri di distanza come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

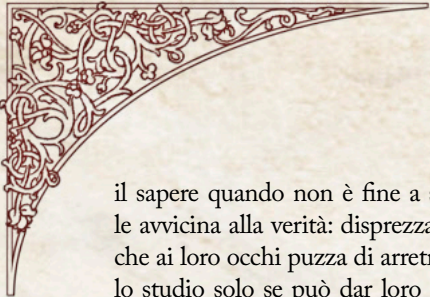
Spirito Selvaggio. Uno strige ha competenza nell'abilità Sopravvivenza.
Udito Sopraffino. Uno strige dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.
Volo Silenzioso. A differenza del volo degli altri aviani, quello dello strige è estremamente silenzioso e non produce il classico rumore dello sbatter d'ali. Uno strige dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per non farsi notare mentre sta volando.
Istinto di Familia, Notturno (Predatore): *"Preferisco agire senza essere visto".*
Specie. In Vesteria sono diffuse quattro specie di strigi: allocchi, barbagianni, civette e gufi.

ALLOCCHI

Essere tutt'uno col proprio ambiente ha molteplici vantaggi. Quando si è preda, rende la fuga semplice anche a chi sarebbe fisicamente svantaggiato; quando si è predatore, permette l'agguato perfetto, e gli allocchi si trovano spesso ora da una, ora dall'altra parte della barricata. Questa dote li rende molto ricercati per tutti quei lavori non proprio immacolati in cui la discrezione è fondamentale, l'opportunismo è un valore aggiunto e la prontezza di riflessi può fare la differenza tra la vita e la morte. Nonostante abbiano le carte in regola per eccellere in molti campi, gli allocchi si trovano spesso a operare nel sottobosco malavitoso della propria area come spie, ladri, borseggiatori, scassinatori e quant'altro. Tutto fuorché ingenui, questi aviani sanno fare buon viso a cattivo gioco in ogni situazione e trovare una scappatoia anche quando vengono messi con le spalle al muro: hanno sempre la risposta pronta ed è molto difficile intimidirli, riuscendo a conservare freddezza e razionalità sotto pressione. Per quanto riguarda i rapporti con gli altri, gli allocchi sono molto empatici e facili da influenzare da parte di coloro a cui sono affezionati, e questa tendenza contribuisce a metterli nei guai tanto quanto a tirarli fuori.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un allocco aumenta di 1.
Taglia. Un allocco può raggiungere un'altezza compresa tra 1 metro e 1,5 metri e pesare tra i 20 e i 40 kg. Un allocco è una creatura di taglia media.
Mimetismo. In fase di creazione del personaggio, un allocco sceglie un territorio d'origine tra urbano o selvatico. Un allocco dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per Nascondersi all'interno del territorio scelto.
Opportunista. Un allocco dispone di vantaggio ai tiri per colpire effettuati per un attacco di opportunità.
Afferratore. Un allocco ha competenza nell'abilità Rapidità di Mano e dispone di vantaggio alle prove di afferrare e nelle prove contrapposte per mantenere la presa.
Istinto di Specie, Ascoltatore: *"So ascoltare gli altri ed empatizzare con loro".*

BARBAGIANNI

Con il muso candido e a forma di cuore, il piumaggio dorato e i profondi occhi neri, i barbagianni non hanno l'aria di essere delle lingue spietate… eppure, l'apparenza inganna! I membri di questa specie, complice anche il loro fine intelletto, amano il dibattito in ogni sua forma e non riescono a tenere chiuso il becco anche quando converrebbe loro. I barbagianni padroneggiano senza sforzo tutte le armi del buon oratore e sono abituati ad averla vinta facilmente nelle battaglie verbali. Carismatici, sicuri di sé e naturalmente versati in gran parte delle discipline intellettuali, a questi strigi non piace sporcarsi gli artigli, e prima di ricorrere alla forza preferiscono passare per l'intimidazione, non sempre fondata. I barbagianni non brillano per sensibilità emotiva, e nei loro rapporti possono spesso sembrare freddi o poco partecipi; non amano esternare i propri sentimenti, soprattutto quelli positivi e tanto meno in pubblico, dove la cosa potrebbe venire notata e poi usata a loro svantaggio; ma quando si affezionano a qualcuno, si premurano di farlo sapere ai diretti interessati attraverso piccoli gesti privati.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un barbagianni aumenta di 1.
Taglia. Un barbagianni può raggiungere un'altezza compresa tra 1,2 metri e 1,4 metri e pesare tra i 30 e i 40 kg. Un barbagianni è una creatura di taglia media.
Spettrale. Un barbagianni ha competenza nell'abilità Intimidire.
Sgambettata. A differenza degli altri aviani, un barbagianni può attaccare con gli artigli anche quando è a terra prono, ma senza disporre di svantaggio ai tiri per colpire.
Stridio. I barbagianni sono in grado di effettuare un acuto stridio che disorienta e stordisce i propri avversari. Ogni creatura entro 6 metri da un barbagianni deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 10 + il bonus di competenza del personaggio o diventare stordita per 1 round. Questa capacità può essere usata nuovamente dopo aver terminato un riposo breve.
Istinto di Specie, Lamento: *"Non tengo mai per me una lamentela".*

CIVETTE

Le biblioteche sono l'ambiente naturale di diversi aviani, ma nessuno di loro fa tesoro del contenuto di queste foreste di sapere quanto le civette. Razionali, acuti e assetati di conoscenza, questi piccoli strigi sono considerati i migliori insegnanti in assoluto grazie al proprio temperamento posato e analitico, e per molte famiglie nobili poter vantare una prole istruita da una civetta è un indice di status molto elevato. Le civette amano

il sapere quando non è fine a sé stesso e soprattutto quando le avvicina alla verità: disprezzano la superstizione e tutto ciò che ai loro occhi puzza di arretratezza culturale, e ne tollerano lo studio solo se può dar loro strumenti per usarla a proprio vantaggio. Odiano l'ingiustizia e la disonestà, e si sentono autorizzate a intervenire quando le incontrano. Non sono le più emotive delle creature, ma la loro sincerità cristallina e l'amore per la giustizia le rendono compagne oneste, aperte e fedeli, che non si rimangeranno mai la parola data. Far cambiare idea a una civetta, soprattutto una convinta di aver ragione, è praticamente impossibile: l'unica eventualità sta nel dimostrar loro coi fatti inconfutabili, possibilmente supportati da uno scritto autorevole, la fallacia della loro posizione, cosa che accetteranno malvolentieri, ma che comunque faranno.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di una civetta aumenta di 1.
Taglia. Una civetta può raggiungere un'altezza massima di 1 metro e pesare non più di 30 kg.
La civetta è una creatura di taglia piccola.
Porta Sfortuna. In tutta Vesteria, le civette hanno la nomea di essere portatrici di sventura se avvistate sul campo di battaglia. Quando un avversario di una civetta ottiene un 20 naturale in un tiro per colpire o tiro salvezza e la civetta è in grado di vederlo, questa può usare la sua reazione per trasformare quel 20 in 1. Questa capacità può essere usata nuovamente dopo aver terminato un riposo breve.
Ragionare. Una civetta dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza.
Istinto di Specie, Verità: *"Intervengo quando c'è qualcosa di sbagliato"*.

Gufi

Regali e imponenti, per molti quello dei gufi è il volto stesso della saggezza. A differenza delle Civette, il loro sapere non è quello algido dei trattati accademici, ma è variegato, influenzato tanto dai grandi sapienti della propria epoca quanto dai menestrelli ambulanti, enciclopedico e in continua evoluzione. Giusti ed equilibrati, i gufi ricoprono spesso posizioni di grande autorità che implicano il dover prendere decisioni anche molto importanti: capi politici, giudici o consiglieri di alto rango sono solo alcuni degli esempi, in quanto i gufi eccellono ovunque possano dispensare le proprie conoscenze per migliorare la situazione. Molto spesso, proprio questo desiderio li porta ad eccedere e a condividere la propria opinione anche quando non è richiesta o necessaria, cosa che mette spesso in crisi più di un ascoltatore, in quanto alcuni gufi hanno la drammatica tendenza a divagare o diventare prolissi. Molti altri sono però oratori eccellenti e trascinanti, espressivi, carismatici e decisi, capaci di influenzare profondamente l'opinione di chi ode le loro parole. I gufi sono tanto sociali nella vita pubblica quanto riservati e selettivi in quella privata, dove sono spesso leggermente impacciati ma affettuosi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un gufo aumenta di 1.
Taglia. Un gufo può raggiungere un'altezza tra 1,2 metri e 1,7 metri e pesare tra i 30 e i 50 kg. Un gufo è una creatura di taglia media.
Espressivo. Un gufo è in grado di farsi capire e comunicare messaggi semplici in maniera eccezionale, anche solo con le sue espressioni facciali.
Sapiente. Un gufo ha competenza in un'abilità a scelta tra Natura e Storia.
Posa Imponente. Un gufo può gonfiare il piumaggio del proprio corpo e distendere la colonna vertebrale per guadagnare diversi centimetri in altezza. Grazie a questa capacità, un gufo dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire) verso le creature più basse di lui.
Istinto di Specie, Saggezza: *"So dare sempre un consiglio a chiunque"*.

Capitolo Quarto - Mestieri

Nel capitolo dei mestieri sono spiegate le regole per interpretare le classi dei personaggi, ripensate per adattarsi meglio ad un'ambientazione rinascimentale tetra come quella di Historia e alla presenza di magia rara e misteriosa. I mestieri di ventura rappresentano il percorso scelto dai personaggi per farsi strada nel mondo di Vesteria, oltre alle capacità su cui fanno affidamento per risolvere problemi o prendere parte ad intrighi e lotte per la sopravvivenza. I mestieri non ritraggono la totalità delle professioni che un personaggio può scegliere di intraprendere nella vita, ma si pongono a metà tra gli aspetti fondamentali della ventura e le più diffuse occupazioni che dispongono di caratteristiche interessanti, in modo da vivere al meglio questo tipo di esperienza.

Alchimisti, armigeri, eruditi, furfanti, genieri, magi, mercanti, mortificati, sacerdoti e venturieri sono le colonne portanti della narrazione di Historia e ne rappresentano i protagonisti; alcuni mestieri sono molto più rari di altri, specialmente quelli con attitudini magiche, e ancor di più quelli non legati al potere della Chiesa. Ricordare che Historia è un'ambientazione che enfatizza la "scarsità" è indispensabile per viverne al meglio l'ambientazione.

Alchimista

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Pratiche 1 Atto	Pratiche 2 Atti	Pratiche 3 Atti	Pratiche 4 Atti
1°	+2	Pratiche Alchemiche - Nigredo	2/breve	-	-	-
2°	+2	Trattato (comune)	2/breve	-	-	-
3°	+2	Dottor di Scientia	3/breve	-	-	-
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3/breve	-	-	-
5°	+3	Pratiche Alchemiche - Albedo (2 Atti), Cicli	illimitate	2/breve	-	-
6°	+3	Perizia	illimitate	2/breve	-	-
7°	+3	Privilegio del Dottor di Scientia	illimitate	3/breve	-	-
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	illimitate	3/breve	-	-
9°	+4	-	illimitate	4/breve	-	-
10°	+4	Trattato (non comune)	illimitate	4/breve	-	-
11°	+4	Pratiche Alchemiche - Citrinitas (3 Atti)	illimitate	illimitate	2/lungo	-
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	illimitate	illimitate	2/lungo	-
13°	+5	Trattato (raro)	illimitate	illimitate	3/lungo	-
14°	+5	Privilegio del Dottor di Scientia	illimitate	illimitate	3/lungo	-
15°	+5	-	illimitate	illimitate	4/lungo	-
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	illimitate	illimitate	4/lungo	-
17°	+6	Pratiche Alchemiche - Rubedo (4 Atti)	illimitate	illimitate	4/lungo	1/lungo
18°	+6	Privilegio del Dottor di Scientia	illimitate	illimitate	4/lungo	1/lungo
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	illimitate	illimitate	4/lungo	2/lungo
20°	+6	Pietra Filosofale	illimitate	illimitate	4/lungo	2/lungo

L'alchimia, agli occhi degli ignoranti, oscilla tra magia allo stato solido che tutto può e una borsa di trucchetti da quattro soldi fatti per imbonire le folle di curiosi alle sagre di paese. L'alchimia è invero tutto questo e molto, molto di più. È una scienza basata su secoli di sperimentazioni e ricerche da parte delle più brillanti menti di Vesteria; è magia, perché non c'è altra definizione che possa descrivere efficacemente l'elisir di lunga vita; è filosofia, in quanto si interroga sui grandi misteri dell'esistenza terrena, come la natura dell'anima, della materia, dei cicli naturali, della morte. Ma è anche ispirazione, follia, coraggio, arte e curiosità. Gli adepti di questa enigmatica disciplina non hanno paura di sporcarsi le mani, e al contempo sanno lavorar d'intelletto come solo magi ed eruditi sono soliti fare. Il loro ingegno multiforme li ben predispone al pensiero laterale, e le difficoltà non li fermano, in quanto ben consapevoli che c'è sempre una strada alternativa per giungere alla soluzione. Le risorse che sono in grado di sfoderare nelle situazioni più critiche sono sorprendenti, e anche se a volte si rivelano essere armi a doppio taglio, l'animo impavido dell'alchimista è sempre pronto a sfidarne le conseguenze.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un alchimista ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d6 per ogni livello da alchimista
Punti Ferita al 1° livello: 6 + il modificatore di Costituzione dell'alchimista
Punti Ferita a Livelli successivi: 1d6 (o 4) + il modificatore di Costituzione dell'alchimista per ogni livello da alchimista oltre il 1°

COMPETENZE

Armi: Armi semplici
Strumenti: Due strumenti da artigiano a scelta e un set da gioco a scelta
Tiri Salvezza: Costituzione, Intelligenza
Abilità: Due a scelta tra Arcano, Indagare, Intuizione, Medicina, Natura, Percezione e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Un alchimista inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dalla sua ventura:

- (a) uno spadino o (b) un bastone ferrato
- Una borsa di componenti alchemici e un focus alchemico
- (a) una dotazione da diplomatico o (b) una dotazione da studioso
- Uno strumento da artigiano a scelta e una borsa da erborista
- Un tomo di alchimia e un libro bianco

PRATICHE ALCHEMICHE

Un alchimista conosce come trasmutare materia, corpo e spirito tramite le basi dell'alchimia. Tutto ha inizio con la fase al nero, chiamata nigredo, grazie alla quale si possono manipolare i quattro elementi primordiali (acqua, aria, fuoco e terra) nelle quattro pratiche alchemiche fondamentali: calcinatio, putrefatio, distillatio e sublimatio.

Al 1° livello, l'alchimista è in grado di utilizzare con rapidità una versione grezza della nigredo. Come azione bonus nel suo turno, può attuare un singolo atto di una delle quattro pratiche, creando una semplice mistura che può essere poi utilizzata da chiunque come azione:

- ***Calcinatio.*** Crea un elisir che incrementa la CA di chi la beve, o dell'oggetto su cui viene versata, di 3 per 1 minuto.
- ***Putrefatio.*** Crea un potente veleno da contatto; un tiro per colpire con un'arma a distanza che utilizzi questo veleno infligge 3d6 danni necrotici.
- ***Distillatio.*** Crea un elisir che, se bevuto o somministrato, cura 2d8 punti ferita spendendo un Dado Vita. Usarlo su un oggetto rotto può riportarlo alla sua condizione di integrità originale.
- ***Sublimatio.*** Crea una pietra nera che può essere gettata fino a 9 metri di distanza, formando una nuvola di fitta nebbia nera di 6 metri di diametro, che rende la zona pesantemente oscurata fino alla fine del prossimo turno dell'alchimista.

L'alchimista può mettere in atto queste procedure un certo numero di volte, come mostrato nella tabella. Al termine di un riposo breve o lungo, le sue misture esistenti perdono il loro potere e l'alchimista recupera tutti gli utilizzi.

Con l'esperienza, l'alchimista apprenderà come utilizzare rapidamente più procedure in uno stesso turno, combinando i quattro effetti fondamentali per ottenere nuovi e misteriosi risultati.

FOCUS ALCHEMICO

Un alchimista può utilizzare forme geometriche regolari o una borsa di componenti come focus alchemico per mettere in atto le procedure. Alcune procedure segrete potranno richiedere un focus specifico.

CARATTERISTICA DA ALCHIMISTA

Intelligenza è la caratteristica usata per determinare l'efficacia degli effetti dell'alchimista, dal momento che acume e preparazione sono il cardine della sua disciplina. Un alchimista usa Intelligenza ogni volta che un effetto fa riferimento alla sua caratteristica da alchimista. Usa inoltre il suo

modificatore di Intelligenza per definire la CD di un tiro salvezza di un effetto da lui preparato. Quando effettua un tiro per colpire utilizzando uno dei suoi effetti, l'alchimista può effettuare un tiro per colpire con incantesimo utilizzando la propria caratteristica da alchimista.

CD del tiro salvezza = 8 + il bonus di competenza dell'alchimista + il modificatore di Intelligenza dell'alchimista

Modificatore di attacco dell'effetto = il bonus di competenza dell'alchimista + il modificatore di Intelligenza dell'alchimista

PRATICHE ALCHEMICHE SUPERIORI

A partire dal 5° livello, un alchimista comprende come portare le proprie pratiche alchemiche a un livello più raffinato e scopre la fase al bianco, chiamata albedo, con cui può effettuare due atti di una pratica in uno stesso processo alchemico. All'11° livello, l'alchimista giunge alla fase al giallo, la citrinitas, e può effettuare tre atti di una pratica in un solo processo; al 17° livello, completa finalmente lo studio alchemico con la fase al rosso, la rubedo, con cui può effettuare quattro atti di una pratica nello stesso processo alchemico.

Effettuare lo stesso atto durante uno stesso processo ne intensifica gli effetti. Gli effetti sono cumulativi.

CALCINATIO

- ***Nigredo, 1 atto:*** crea un elisir che incrementa la CA di chi lo beve, o dell'oggetto su cui viene versata, di 3 per 1 minuto.
- ***Albedo, 2 atti:*** aumenta i punti ferita massimi di 10.
- ***Citrinitas, 3 atti:*** conferisce resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.
- ***Rubedo, 4 atti:*** conferisce immunità alle condizioni, ai danni ambientali e ai livelli di indebolimento.

PUTREFATIO

- ***Nigredo, 1 atto:*** crea un potente veleno da contatto. Un tiro per colpire con un'arma a distanza che utilizzi questo veleno infligge 3d6 danni necrotici.
- ***Albedo, 2 atti:*** i danni del veleno salgono a 5d6 e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. In caso di fallimento, è afflitto dalla condizione avvelenato per 1 minuto.
- ***Citrinitas, 3 atti:*** i danni del veleno salgono a 8d6; mentre il bersaglio è afflitto dalla condizione avvelenato, acquisisce un livello di indebolimento aggiuntivo ogni volta che ne guadagna uno.
- ***Rubedo, 4 atti:*** i danni del veleno salgono a 15d6; se il bersaglio finisce a 0 punti ferita mentre è avvelenato, si scioglie in una pozza di liquame putrescente.

DISTILLATIO

- ***Nigredo, 1 atto:*** crea un elisir che, se bevuto o somministrato, cura 2d8 punti ferita spendendo un Dado Vita. Usarlo su un oggetto rotto può riportarlo alla sua condizione di integrità originale.
- ***Albedo, 2 atti:*** la cura sale a 4d8 e può rimuovere la condizione avvelenato.
- ***Citrinitas, 3 atti:*** la cura sale a 6d8 e rimuove le malattie o le condizioni avvelenato, maledetto o pietrificato.
- ***Rubedo, 4 atti:*** la cura sale a 10d8 e rimuove fino a tre livelli di indebolimento.

SUBLIMATIO

- ***Nigredo, 1 atto:*** crea una pietra nera che può essere gettata fino a 9 metri di distanza, formando una nuvola di fitta nebbia nera di 6 metri di diametro che rende la zona pesantemente oscurata fino alla fine del prossimo turno dell'alchimista. In alternativa, se si è appreso un Ciclo, infligge a un numero di bersagli presenti al suo interno, pari al modificatore di Intelligenza dell'alchimista, gli effetti di qualsiasi altro atto alchemico effettuato nello stesso processo.
- ***Albedo, 2 atti:*** durante l'effetto, l'alchimista può usare la reazione per spostare di 3 metri sé stesso o fino a tre oggetti di taglia piccola non in possesso di una creatura. L'alchimista vede normalmente all'interno dell'effetto.
- ***Citrinitas, 3 atti:*** quando viene attivato l'effetto, tutte le creature all'interno della sfera devono effettuare un tiro salvezza su Forza per non cadere a terra prone.
- ***Rubedo, 4 atti:*** quando viene attivato l'effetto, l'alchimista può mantenere il controllo della nuvola, duplicando gli effetti dell'incantesimo *mano arcana* lanciato al 9° livello.

TRATTATO

A partire dal 2° livello, un alchimista comincia a raccogliere i propri appunti di ricerca in un Trattato. A seconda dell'argomento del Trattato, l'alchimista ottiene differenti benefici.

TRATTATO DI CHIMICA

Un alchimista è in grado, avendo il tempo opportuno, di preparare delle misture efficaci. Il suo Trattato raccoglie dei processi per la preparazione delle pozioni. Ottiene la competenza con la borsa da erborista e la possibilità di utilizzare qualsiasi pergamena degli incantesimi che è in grado di scrivere. Alla fine di un riposo breve o lungo e avendo accesso alla borsa da erborista, può preparare una pozione comune spendendo 20 mo. Inizia il suo trattato con i processi per la *pozione di guarigione* e la *pozione di scalare*.

Se un alchimista trova una pozione, può spendere un

CICLI

Qualche alchimista ha però scoperto alcuni segreti per combinare atti alchemici diversi, ottenendo risultati più eclatanti e misteriosi: tali segreti vengono detti cicli. Dal 5° livello, ogni alchimista conosce un ciclo composto da due atti e può apprendere un nuovo ciclo ogni due livelli da alchimista.

Nota: di tutti i cicli verranno descritti solo gli effetti di alcune combinazioni, poiché abbiamo preferito lasciare dello spazio libero e incoraggiare giocatore e GM a collaborare per personalizzare le scoperte che l'alchimista raggiunge durante il proprio cammino, dando a ciascun alchimista la possibilità di svelare un segreto tutto suo.

riposo breve o lungo per studiarla e aggiungerla ai processi alchemici che conosce.

Al 10° livello, può preparare una pozione non comune spendendo 80 monete, aggiungendo i processi per la *pozione di guarigione maggiore* e la *pozione di forza dei giganti* (21).

Al 13° livello, può preparare una pozione rara spendendo 350 monete, aggiungendo i processi per la *pozione di guarigione superiore* e la *pozione di forza dei giganti* (25).

TRATTATO DI GEOMETRIA

Un alchimista è in grado di tracciare glifi alchemici con grande precisione, in modo da poter risvegliare i loro mistici poteri con pochi gesti. Ottiene la competenza nelle scorte da calligrafo e la possibilità di utilizzare qualsiasi pergamena degli incantesimi che è in grado di scrivere. Alla fine di un riposo breve o lungo e avendo accesso alle scorte da calligrafo, può preparare una pergamena magica comune spendendo 20 mo. Inizia il suo trattato con gli effetti di tre incantesimi di livello 0 o di 1° livello.

Se un alchimista trova una pergamena o un libro di rituali, può spendere un riposo breve o lungo per studiarla e aggiungerla ai processi alchemici che conosce.

Al 10° livello, può preparare allo stesso modo una pergamena non comune spendendo 80 mo, aggiungendo la conoscenza di tre incantesimi di 2° o 3° livello.

Al 13° livello, può preparare allo stesso modo una pergamena rara spendendo 350 mo, aggiungendo la conoscenza di tre incantesimi di 4° o 5° livello.

DOTTOR DI SCIENTIA

Al 3° livello, un alchimista sceglie una delle discipline alchemiche tra filosofo, iatro o vitalista. Questa identifica il suo percorso di studi e la sua specializzazione, conferendogli alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 7°, 14° e 18° livello.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un alchimista può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

PERIZIA

Al 6° livello, un alchimista ottiene competenza in Arcano e nelle scorte da alchimista; quando effettua delle prove inerenti, il bonus di competenza è raddoppiato.

Se ha già queste competenze, ottiene un'abilità a scelta tra quelle da alchimista e la competenza in un altro strumento.

PIETRA FILOSOFALE

Al 20° livello, un alchimista comprende che l'elisir di lunga vita, la tintura rossa e la trasformazione del piombo in oro sono lo stesso segreto, e trascende la natura mortale ottenendo dei benefici:

- L'alchimista smette di invecchiare;
- L'alchimista può essere in due luoghi diversi nello stesso momento. Può effettivamente avere due corpi distinti e muore solo se vengono uccisi entrambi. I due individui sono però infastiditi dall'altrui presenza e, dopo tre giorni in cui si trovano entro sette leghe l'uno dall'altro (circa 35km) si si comportano come affetti dalla condizione avvelenato;
- L'alchimista può riportare in vita una qualsiasi persona e può lanciare l'incantesimo *resurrezione pura*. Dopo averlo lanciato, anche l'alchimista sostituisce un tratto con l'istinto, come se fosse morto insieme al bersaglio e tornato in vita con lui;
- L'alchimista rimuove il limite di Conio, aumenta il proprio Conio di 15 e raddoppia ogni aumento di Conio che ottiene.

DOTTOR DI SCIENZA

FILOSOFO

La vita è una materia troppo mutevole e imprevedibile: troppe volte i risultati di ogni esperimento si rivelano essere più eccezioni che regole. Per il filosofo, che paradossalmente può definirsi il più grande materialista e per questo si trova in conflitto con iatri e vitalisti, è mille volte meglio dedicarsi alle cose inerti, pure ed eterne. È in grado di plasmare a proprio piacimento i metalli come nessun fabbro saprebbe mai fare, e la sua più alta mira è arrivare alla trasmutazione di quello più vile in quello più nobile. Tuttavia, ogni filosofo impara che il vero tesoro è il viaggio stesso verso la Pietra Occulta, metafora dello sgrezzare sé stessi per elevarsi a uno stadio di consapevolezza superiore.

TRASMUTARE LA MATERIA

Un alchimista sa modellare e rendere più efficienti gli oggetti di metallo che può manipolare. Come azione può trasmutare dei componenti o cambiare la forma di un oggetto di taglia Minuscola non in possesso di un'altra creatura. Può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al proprio modificatore di Intelligenza e ne recupera gli utilizzi dopo aver completato un riposo lungo.

Al 5° livello, può plasmare un oggetto Piccolo, quindi un oggetto Medio dall'11° livello, uno Grande dal 17° e uno Enorme dal 20°.

La trasmutazione della materia consente inoltre all'alchimista di avere competenza con tutte le armi in metallo che plasma. Dal 5° livello, quando utilizza queste armi, tira due volte i dadi di danno dell'arma quando effettua l'azione di Attacco nel proprio turno. All'11° livello li tira tre volte, che diventano quattro al 17° e cinque al 20°.

IL MONDO IN ME

A 7° livello, un alchimista è maggiormente consapevole della propria importanza nel mondo che lo circonda. I suoi punti ferita massimi aumentano di 7 e da ora in poi guadagna un punto ferita addizionale quando acquisisce un livello da alchimista.

IL ME NEL MONDO

Al 14° livello, un alchimista si accorge che le sue continue manipolazioni di sostanze alchemiche hanno lasciato il segno sul suo corpo, permettendogli di ridurre di uno il numero di livelli di indebolimento che subisce. Questo privilegio può essere usato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

Tuttavia, tale scoperta lascia il segno; l'alchimista acquisisce il difetto addizionale *Sono spaventato da ciò che l'alchimia mi sta facendo.*

PIOMBO IN ORO

Al 18° livello, un alchimista apprende il perfezionamento supremo della materia. Quando utilizza Trasmutare la Materia può cambiare il metallo di cui è fatto l'oggetto. Inoltre, l'alchimista aumenta il proprio Conio di 10.

IATRO

Non c'è mistero più grande e più affascinante della complessa, squisita macchina che è il corpo vivente, e lo iatro si dedica al suo studio con l'ardore di uno zelota. In contrapposizione alla filosofia dei vitalisti, gli iatri sono decisi a sconfiggere ogni male fisico o spirituale; ecco perché gli adepti di questa branca dell'alchimia sfidano sprezzanti anche il male supremo: la morte. Le loro arti sono in grado di afferrare per la collottola e riportare indietro chi si sporge troppo oltre la soglia da cui normalmente non si ritorna, anche se questo miracolo esige spesso un alto prezzo.

SALI ESSENZIALI

Un alchimista sa che i quattro umori su cui si basa la medicina moderna sono un'illusione ed è in grado di manipolare i sali essenziali, veleni che uccidono veleni.

L'alchimista guadagna competenza nelle sostanze da avvelenatore e può creare una borsa del guaritore alla fine di un riposo lungo ogniqualvolta utilizza una pratica alchemica. Può avere un numero massimo di borse del guaritore così create pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Inoltre, può utilizzare una borsa del guaritore per curare 1d6+4 + il livello dell'alchimista o infliggere lo stesso ammontare in danni da veleno con un tiro di attacco di un incantesimo effettuato con successo. Dopo aver guarito qualcuno in questo modo, il bersaglio non può beneficiare di nuovo delle cure fino al termine di un riposo breve o lungo.

IL CIELO O LA TERRA

Al 7° livello, la disciplina dell'alchimista gli consente di portare ai suoi pazienti la leggerezza del cielo o la solidità della terra. Quando una creatura muore, l'alchimista può entro 1 minuto consumare una borsa del guaritore e spendere la propria azione per riportare la creatura in vita con 1 punto ferita e un livello di indebolimento in meno. Il bersaglio non può beneficiare nuovamente di questo effetto finché non completa un riposo breve o lungo.

IN CORPORE SANO

Al 14° livello, un alchimista comincia ad alterare anche la propria vita, rendendola più efficiente e meno soggetta alle forze esterne. Come azione può spendere fino a tre Dadi Vita per rimuoversi fino a tre livelli di indebolimento.

Utilizzando la propria borsa del guaritore può fare lo stesso anche su qualcun altro, ma questi deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza o aggiungere come proprio difetto *Sono follemente fedele allo iatro*.

Questo privilegio può essere usato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

ELISIR DI LUNGA VITA

Al 18° livello, un alchimista ha scoperto e definito il segreto per ottenere un perfetto funzionamento del corpo e non ha bisogno di respirare, mangiare o dormire. Inoltre, invecchia di un anno ogni dieci e ottiene immunità al veleno.

VITALISTA

Le vedute dello iatro, dice il vitalista, sono ristrette: perché limitarsi allo studio di ciò che è già vivo, quando si potrebbe esplorare quel che viva potrebbe rendere la materia inanimata? Qual è il segreto della vita, dell'anima, della coscienza delle creature intelligenti? Queste e molte altre sono le domande che affollano le menti dei seguaci di questa scuola, impegnati nella costruzione dei loro simulacri senzienti e nella folle ricerca della sostanza in grado di infondere vera vita.

HOMUNCULUS

Un alchimista può lanciare l'incantesimo *trovare famiglio*. Il famiglio evocato, detto homunculus, è una versione Minuscola dalla forma simile all'alchimista stesso, apparentemente più infantile e ingenua ma obbediente ai suoi ordini, e possiede i tratti di ideale, legame e difetto derivati dall'istinto della familia dell'alchimista.

L'aspetto dell'homunculus è palesemente artificiale, composto di stoffa e meccanismi, ma riesce a essere sottilmente sconcertante. Come azione, può attirare l'attenzione e far vibrare l'inquietudine negli occhi di chi guarda, dando a chi lo vede svantaggio alle prove di caratteristica relative alla Percezione.

POTENZIAMENTO

Al 7° livello, un alchimista migliora il proprio homunculus, che acquisisce l'azione bonus speciale Potenziamento, donandogli la capacità di migliorare una creatura entro 9 metri dall'homunculus. Il bersaglio ottiene 1d6, che può tirare per aggiungere il risultato a un qualsiasi tiro per colpire, tiro salvezza o prova di caratteristica. La creatura può anche decidere di utilizzare il dado dopo aver tirato il d20, ma deve farlo prima che il GM abbia dichiarato il successo o meno. Una volta tirato, il dado è perduto, ed è possibile avere un solo dado di questo tipo alla volta.

L'homunculus può utilizzare quest'azione un numero di volte pari al modificatore di Intelligenza dell'alchimista, il quale può far recuperare gli utilizzi all'homunculus al termine di un riposo breve effettuato da entrambi, a patto che siano entro una distanza di 6 metri l'uno dall'altro.

CRESCITA

Al 14° livello, un alchimista riesce a perfezionare ulteriormente il proprio homunculus, rendendolo sempre più simile a sé. La taglia dell'homunculus cresce a Piccola, diventando alto fino a poco più della metà dell'alchimista. Il dado di Potenziamento che può fornire cresce a 1d8 e può effettuare semplici pratiche alchemiche da un singolo atto, efficaci come se le avesse effettuate l'alchimista.

L'homunculus può inoltre sostituire uno dei propri tratti tra ideale, legame e difetto, rendendolo uguale a uno di quelli dell'alchimista.

TINTURA ROSSA

Al 18° livello, un alchimista arriva a sintetizzare la tintura rossa, infondendo una vita estremamente realistica nel proprio homunculus e arrivando molto vicino al suo perfezionamento per renderlo un vero e proprio duplicato dell'alchimista. L'alchimista può effettuare qualsiasi propria pratica alchemica utilizzando l'azione dell'homunculus e può utilizzare la propria azione bonus per conferire il Potenziamento, il cui dado sale a 1d10.

L'homunculus acquisisce inoltre un altro tratto dell'alchimista tra ideale, legame e difetto. Nel caso in cui l'alchimista avesse perso dei tratti propri e li avesse sostituiti con l'istinto, l'homunculus potrebbe mostrare proprio quei tratti perduti, cominciando a porre il dubbio su chi sia la persona vera tra i due.

CICLI

I cicli dovrebbero essere processi inventati dall'alchimista per combinare gli effetti di atti diversi in modi inusuali o inaspettati. Possono affiancarsi agli effetti degli atti che applicano o sostituirli per complesse interazioni tra gli elementi.

Come idea generale per crearne di nuovi, i cicli da due atti dovrebbero replicare effetti di incantesimi compresi tra il 3° e il 5° livello, i cicli da tre atti dovrebbero replicare gli incantesimi compresi tra il 6° e l'8° livello e quelli da quattro gli incantesimi di 9° livello. GM e giocatore dovrebbero estrarre effetti significativi per la storia e per la filosofia dell'alchimista.

CICLI DA DUE ATTI

RINFRANCARE L'ANIMA
Pratiche Coinvolte: Distillatio - Calcinatio
Oltre agli effetti dei due atti scelti, per il minuto successivo il bersaglio riceve 8 punti ferita temporanei all'inizio del proprio turno.

AFFINAMENTO MATERIALE
Pratiche Coinvolte: Calcinatio - Putrefatio
I due atti scelti non hanno effetto, ma l'arma bersagliata e le sue munizioni diventano più solide e inclini a distruggere l'avversario, acquisendo un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai danni.

CORPO D'ARIA
Pratiche Coinvolte: Putrefatio - Sublimatio
I due atti scelti non hanno effetto, ma il corpo del bersaglio diventa a tratti immateriale, cadendo sotto l'effetto dell'incantesimo *libertà di movimento*.

VAPORI RISTORATIVI
Pratiche Coinvolte: Sublimatio - Distillatio
Si crea una nuvola di vapore del diametro di 3 metri che replica gli effetti degli atti della distillatio scelti su tutte le creature all'interno per 1 minuto.

CICLI DA TRE ATTI

FILTRO DI PERFEZIONAMENTO DEL CORPO
Pratiche Coinvolte: Distillatio-Calcinatio-Putrefatio
I tre atti scelti non hanno l'effetto normale su chi beve questo filtro, che invece diventa una potente macchina da guerra. Mantenendo la concentrazione per 1 minuto, la creatura guadagna 15 punti ferita temporanei all'inizio di ogni turno, i suoi attacchi in corpo a corpo infliggono 2d10 danni addizionali e ogni cura nei suoi confronti ottiene il massimo risultato possibile dal tiro dei dadi.

CORTINA DI FIAMME
Pratiche Coinvolte: Calcinatio-Putrefatio-Sublimatio
Chi utilizza questo preparato viene circondato da una cortina di vapori fiammeggianti. L'utilizzatore ottiene i benefici degli atti di calcinatio scelti, resistenza a un tipo di danno tra acido, fuoco, freddo e fulmine e per il minuto successivo può usare la reazione per infliggere gli effetti degli atti di putrefatio scelti a chiunque lo attacchi.

CONCENTRARE IL DOLORE
Pratiche Coinvolte:Distillatio-Sublimatio-Putrefatio
L'effetto crea una nuvola che rimuove il dolore e lo stress dal corpo di tutti gli alleati entro 6 metri da chi utilizza il preparato, curando loro 3d8 punti ferita. Il dolore rimosso viene poi veicolato verso un bersaglio entro 9 metri dall'alchimista, che deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. In caso di fallimento, il bersaglio subisce danni pari al totale dei punti ferita curati tra tutti i bersagli di Concentrare il Dolore.

GABBIA DI FORZA
Pratiche Coinvolte: Sublimatio-Distillatio-Calcinatio
I tre atti scelti non hanno l'effetto normale, e il ciclo replica gli effetti dell'incantesimo gabbia di forza.

CICLI DA QUATTRO ATTI

FATALE
Pratiche Coinvolte: Sublimatio-Distillatio-Calcinatio-Putrefatio
I quattro atti scelti non hanno l'effetto normale, e il ciclo replica gli effetti dell'incantesimo fatale.

REPLICA SPETTRALE
Pratiche Coinvolte: Calcinatio-Putrefatio-Putrefatio-Sublimatio
La creatura su cui viene usata la calcinatio viene duplicata da una forma di metallo liquido che replica le sue azioni per 1 minuto. Possono essere applicati gli effetti di altri cicli da due atti, come Affinamento Materiale e Corpo d'Aria, se l'alchimista ne conosce.

Armigero

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Dadi Azione
1°	+2	Stile di Combattimento, Recuperare Energie	-
2°	+2	Dadi Azione (d6)	4
3°	+2	Paragone di Guerra	4
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4
5°	+3	Attacco Extra	4
6°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4
7°	+3	Privilegio del Paragone di Guerra, Dadi Azione (d8)	4
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4
9°	+4	Resilienza	4
10°	+4	Privilegio del Paragone di Guerra, Stile di Combattimento	5
11°	+4	Azione Impetuosa	5
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5
13°	+5	Dadi Azione (d10)	5
14°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5
15°	+5	Privilegio del Paragone di Guerra	5
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5
17°	+6	Azione Impetuosa (2), Dadi Azione (d12)	5
18°	+6	Privilegio del Paragone di Guerra	5
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5
20°	+6	Attacco Extra (2)	6

Alcuni di loro si alzano dalla branda nel grigiore prima dell'alba, smontano l'accampamento insieme a centinaia di commilitoni e si preparano all'ennesimo giorno di marcia che li avvicinerà al campo di battaglia, a ranghi serrati dietro al proprio comandante. Altri si organizzano per la ronda sulle mura cittadine, i loro pensieri divisi tra le minacce che si devono tenere fuori da esse a ogni costo e quelle che invece dentro i bastioni si son fatte la tana, tra le taverne malfamate e le viuzze del porto. Altri ancora percorrono le vie di Vesteria sotto lo stendardo di qualunque signore paghi loro un tozzo di pane e dia loro una stalla in cui coricarsi, e certuni persino combattono nell'arena, chi per scelta chi per forza, gettandosi ogni giorno in un bagno di sangue e di folla. Che siano leali e valorosi, meschini e astuti o semplicemente assetati di gloria o ricchezze, tutti questi individui sono armigeri, e delle armi hanno fatto la loro professione. Abili, forti, resistenti e spesso altamente specializzati, gli armigeri sono versatili e sicuri che il proprio addestramento, unito a un pizzico di opportunismo, saprà tirarli fuori dai guai.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un armigero ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d10 per ogni livello da armigero
Punti Ferita al 1° livello: 10 + il modificatore di Costituzione dell'armigero
Punti ferita ai Livelli Successivi: 1d10 (o 6) + il modificatore di Costituzione dell'armigero per ogni livello da armigero dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Tutte le armature, scudi
Armi: Armi semplici, armi da guerra
Strumenti: Nessuno
Tiri Salvezza: Forza, Costituzione
Abilità: Due a scelta tra Acrobazia, Atletica, Intimidire, Intuizione, Percezione, Sopravvivenza e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Un armigero inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta a quello conferito dalla sua ventura:

- (a) un giaco di maglia
  o (b) un gambesone, un arco lungo e 20 frecce
- (a) un'arma da guerra e uno scudo
  o (b) due armi da guerra
- (a) una balestra leggera e 20 quadrelli o (b) due asce
- (a) una dotazione da avventuriero
  o (b) una dotazione da esploratore

STILE DI COMBATTIMENTO

Un armigero adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi scegliendo una tra le opzioni seguenti. Ottiene un ulteriore stile di combattimento al 10° livello.

Non è consentito scegliere uno stile di combattimento più di una volta, anche se in seguito l'armigero ha diritto a scegliere di nuovo.

COMBATTERE CON ARMI POSSENTI
Quando l'armigero ottiene 1 o 2 in un tiro per i danni di un attacco che ha effettuato con un'arma da mischia impugnata a due mani, può ripetere il tiro e deve usare il nuovo risultato, anche se ottiene ancora 1 o 2. L'arma deve possedere la proprietà a due mani o versatile affinché l'armigero ottenga questo beneficio.

COMBATTERE CON DUE ARMI
Quando l'armigero combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco. Può effettuare l'attacco con l'azione bonus anche con una pistola.

DIFESA
Finché indossa un'armatura, l'armigero ottiene un bonus di +1 alla CA.

DUELLARE
Quando l'armigero impugna un'arma da mischia in una mano e non impugna altre armi, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

PORTATORE D'ARMI DA FUOCO
L'armigero ottiene competenza nelle armi da fuoco. Ricaricare un'arma da fuoco richiede un tipo d'azione diversa: se era richiesta un'azione, ora è richiesta un'azione bonus; se era richiesta un'azione bonus, ora è richiesta una reazione; se era richiesta una reazione, ignora la proprietà ricarica laboriosa.

PROTEZIONE
Quando una creatura che l'armigero è in grado di vedere attacca un bersaglio diverso dall'armigero situato entro 1,5 metri da lui, l'armigero può usare la sua reazione per infliggere svantaggio al tiro per colpire della creatura. L'armigero deve impugnare uno scudo.

TIRO
L'armigero ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettua con le armi a distanza.

RECUPERARE ENERGIE

Un armigero possiede una riserva limitata di resistenza fisica a cui può attingere per proteggersi dai danni. Nel suo turno può usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d10 + il suo livello da armigero. Questo privilegio può essere usato nuovamente dopo aver effettuato un riposo breve o lungo.

DADI AZIONE

A partire dal 2° livello, un armigero ha un controllo superiore sulle sue azioni in combattimento. L'armigero ha a disposizione 4 dadi azione che sono d6. Quando effettua un attacco, può spendere un dado azione, tirandolo e aggiungendolo al tiro per colpire. Può decidere di spendere il dado azione anche dopo aver effettuato l'attacco.

Inoltre, può spendere un dado azione per aumentare i danni di tutti gli attacchi effettuati con la sua azione di Attacco, tirando il dado e aggiungendolo al danno di ciascun attacco.

L'armigero guadagna un altro dado azione al 10° livello e uno ulteriore al 20° livello.

Al 7° livello, i dadi azione di un armigero diventano d8. Al 13° livello diventano d10 e al 17° livello diventano d12.

PARAGONE DI GUERRA

A partire dal 3° livello, un armigero sceglie un paragone che mostri come combatte e quali tecniche adotta tra quelle presentate di seguito. Il paragone fornisce dei privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 7°, 10°, 15° e 18° livello.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo al 6°, 8°, 12°, 14°, 16° e 19° livello, un armigero può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, un armigero può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno. Il numero di attacchi aumenta a tre quando l'armigero arriva al 20° livello.

RESILIENZA

A partire dal 9° livello, come reazione quando fallisce un tiro salvezza o una prova di caratteristica, un armigero può spendere un dado azione e aggiungerlo al risultato del tiro, potenzialmente trasformando un fallimento in un successo.

AZIONE IMPETUOSA

A partire dall'11° livello, un armigero può spingersi oltre i suoi normali limiti per un istante. Nel suo turno, può effettuare un'azione aggiuntiva. Una volta utilizzato questo privilegio, l'armigero non può utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

A partire dal 17° livello, l'armigero può utilizzare questo privilegio due volte prima di un riposo, ma solo una volta nello stesso turno.

PARAGONE DI GUERRA

CONDOTTIERO

Il condottiero sa che la vittoria sarà sempre di un soffio più vicina se si combatte come una singola macchina da guerra, ed è pronto ad essere lo strumento di questa coesione, guidando, ispirando o spronando con la frusta i compagni verso il successo. È un combattente che, a seconda del temperamento, oscilla tra solidale e altruista o tirannico e inflessibile, ma in ogni caso pronto a dare l'esempio in prima persona. Nonostante si batta senza esclusione di colpi, non perde mai d'occhio le condizioni del gruppo, perché per i condottieri la morte di un solo soldato è già una mezza sconfitta, che sia per i soldi spesi per armarlo e addestrarlo o per la perdita di una vita.

GRIDO DI BATTAGLIA

A partire dal 3° livello, quando l'armigero utilizza Recuperare Energie e recupera punti ferita, gli alleati recuperano la metà dello stesso ammontare.

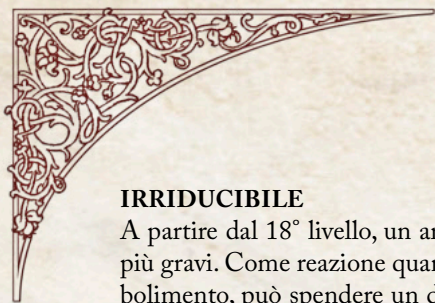
ORDINE TATTICO

A partire dal 7° livello, quando l'armigero spende un dado azione per aumentare i danni, può rinunciare a questo aumento e consentire a un proprio alleato di utilizzare la reazione per effettuare un attacco con un'arma. L'alleato recupera la reazione alla fine del turno.

PREPARAZIONE STRATEGICA

A partire dal 10° livello, quando un armigero utilizza Resilienza su un tiro salvezza, conferisce il dado bonus anche agli alleati.

IN PRIMA LINEA

A partire dal 15° livello, quando un alleato beneficia di Grido di Battaglia, Ordine Tattico o Preparazione Strategica, guadagna anche punti ferita temporanei pari al livello dell'armigero.

IRRIDUCIBILE

A partire dal 18° livello, un armigero può ignorare le ferite più gravi. Come reazione quando ottiene un livello di indebolimento, può spendere un dado azione, tirarlo e ignorare le penalità dovute ai livelli di indebolimentoper un numero di round pari al risultato del dado azione.

GLADIATORE

Se ci sono soldati che combattono perché devono, i gladiatori combattono perché il clangore dell'acciaio contro acciaio è per loro più dolce del canto delle sirene, e nella battaglia trovano il proprio ambiente naturale. Sono guerrieri opportunisti, istrionici, irriducibili e pieni di risorse: approfittano di ogni apertura, offrono il fianco solo per illudere il nemico e sono in grado di reagire con furia persino nelle situazioni più disperate. Ci sono ferite che abbatterebbero qualsiasi altro combattente, ma un gladiatore sa sempre rialzarsi.

SAPORE DEL SANGUE

A partire dal 3° livello, un armigero trova maggior forza di combattere alla vista del sangue dei suoi nemici, come segno che le sue strategie sono state efficaci. Ogni volta che l'armigero infligge o subisce un livello di indebolimento, recupera anche un dado azione.

Ottiene inoltre la competenza in Intrattenere. Se ne è già in possesso, ottiene un'altra abilità a propria scelta.

IN ATTESA DEL MOMENTO GIUSTO

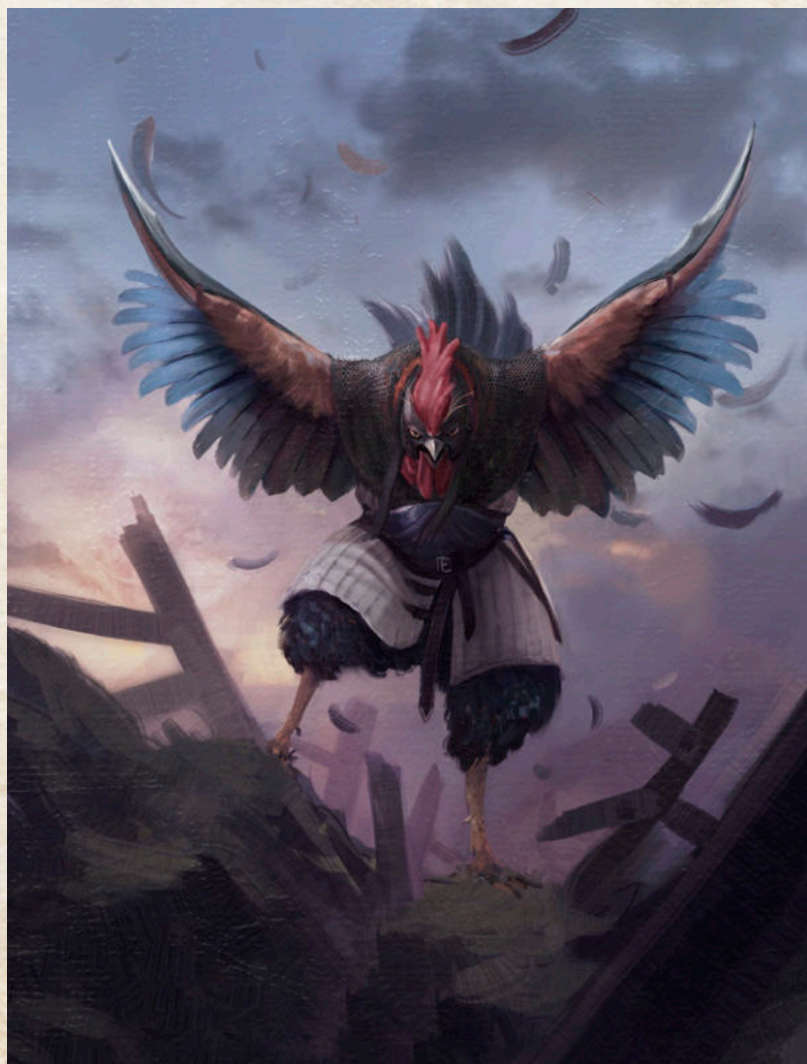
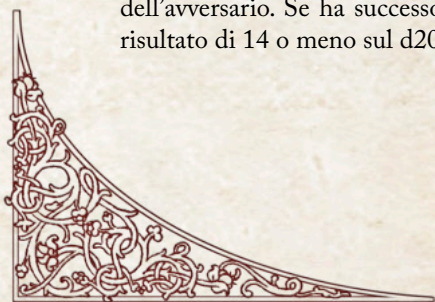
A partire dal 7° livello, un armigero sa sfruttare il momento opportuno per sferrare il proprio attacco. Quando l'armigero utilizza l'azione di Schivata, può effettuare un attacco con un'arma.

QUESTA NON È LA FINE

A partire dal 10° livello, un armigero può ignorare per breve tempo le ferite più gravi. Quando subisce dei livelli di indebolimento, gli effetti vengono applicati alla fine del turno successivo dell'armigero.

AVERE LA FOLLA IN PUGNO

A partire dal 15° livello, un armigero sa come ottenere il massimo effetto scenico dalle proprie azioni. Quando effettua una prova di Intrattenere che contempli della violenza di qualche tipo, raddoppia il proprio bonus di competenza.

Inoltre, ogni volta che ottiene 1 sul d20 effettuando un attacco, può utilizzare un'azione bonus per effettuare una prova di Carisma (Inganno) contro Saggezza (Intuizione) dell'avversario. Se ha successo, nell'attacco successivo ogni risultato di 14 o meno sul d20 varrà come un 15.

PALADINO

L'arma di un paladino non è sempre la spada che porta in pugno, e la sua armatura non è la cotta che gli copre le spalle: è invece la fede ad armarlo e proteggerlo. Fermi nelle loro convinzioni, risoluti in battaglia e virtuosi nella vita di ogni giorno, i paladini sono guerrieri animati da un ideale superiore, spesso religioso, che arde nei loro cuori con l'intensità di una fiamma inestinguibile e conferisce loro poteri e capacità straordinarie, inaccessibili a chi non si dedica con eguale ardore a una causa spirituale.

PUNIZIONE VIRTUOSA

A partire dal 3° livello, quando un armigero spende un dado azione per aumentare i danni degli attacchi, aggiunge due dadi al posto di uno, e i danni extra sono danni radiosi.

SALUTE INATTACCABILE

A partire dal 7° livello, la forza di volontà dell'armigero allontana l'impurità del mondo. Diventa immune alle malattie. Inoltre, come azione può toccare un bersaglio consenziente e rimuovere una malattia, un effetto magico o un veleno. Può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al proprio modificatore di Carisma, dopodiché potrà essere utilizzato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

MANTO DI PROTEZIONE

A partire dal 10° livello, la convinzione dell'armigero lo protegge come un'egida. Quando utilizza un dado azione per Resilienza, l'armigero può aggiungere il modificatore di Carisma al tiro.

MANTO DI CORAGGIO

A partire dal 15° livello, lo spirito dell'armigero sa essere imperturbabile. Quando utilizza Recuperare Energie, diventa immune alla condizione spaventato per 1 minuto e ignora le penalità dovute ai livelli di indebolimento fino alla fine del suo prossimo turno.

CAMPIONE

Dal 18° livello, la convinzione dell'armigero è la risposta a qualsiasi domanda. Quando utilizza Azione Impetuosa, l'armigero acquisisce resistenza a tutti i danni per 1 minuto.

VI PORTERÒ CON ME

A partire dal 18° livello, un armigero sa trovare energie quando è messo all'angolo. Quando l'armigero scende a 0 punti ferita, può effettuare un turno extra al turno successivo, ignorando tutte le penalità dei livelli di indebolimento.

Questo privilegio può essere usato nuovamente dopo aver completato un riposo breve.

Erudito

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Sbagliando s'Impara, Saggi Consigli
2°	+2	Factotum
3°	+2	Ambito di Studio
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	Parole di Conforto
6°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
7°	+3	Privilegio dell'Ambito di Studio
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	Pronto a Tutto
10°	+4	-
11°	+4	Parole di Speranza
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	Mantenere la Calma
14°	+5	Privilegio dell'Ambito di Studio
15°	+5	Conoscenza Olistica
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	Parole Illuminanti
18°	+6	La Sapienza Dà, la Sapienza Toglie
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	Erudizione Suprema

Tre cuccioli giocano in un cortile. Due stanno duellando vivacemente, armati di bastoni, il terzo resta in disparte. Ogni volta che la sorellina impegnata nel combattimento commette un errore o esegue qualcosa di particolarmente ardito ed efficace, gli occhi del fratello in disparte si assottigliano, attenti, concentrati. L'intrepida cucciola sta avendo la peggio, quando il suo spettatore inizia a urlarle consigli e indicazioni. Non sta di certo sudando col bastone in pugno, ma è sicura che quelle istruzioni siano decisive: le sue parole, infatti, mostrano alla piccola spadaccina la strada da seguire, e presto le sorti del duello si ribaltano. Non in tutte le situazioni è la spada a far pendere il piatto della bilancia da una parte o dall'altra: la conoscenza è di frequente una moneta altrettanto preziosa e pesante, e se alcuni Eruditi possono considerarsi a tutti gli effetti guerrieri della mente, abili nel dibattito, nella retorica e nelle arti della persuasione, molti altri danno una forma e un fine diverso al proprio sapere. Che si dedichino allo studio della medicina, dell'ingegneria o di qualsiasi altro ambito accademico, sono accomunati dal desiderio costante di ampliare i propri orizzonti intellettuali e mettere a frutto la specifica sapienza, che sia di vantaggio proprio o altrui.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un erudito ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da erudito
Punti Ferita al 1° Livello: 5 + il modificatore di Costituzione dell'erudito
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione dell'erudito per ogni livello da erudito oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Nessuna
Armi: Armi semplici
Strumenti: Due a scelta
Tiri Salvezza: Intelligenza, Carisma
Abilità: Quattro a scelta

EQUIPAGGIAMENTO

Un erudito inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dalla sua ventura:

- (a) un bastone o (b) uno stiletto
- (a) una balestra leggera e 20 quadrelli o (b) uno spadino
- (a) una dotazione da avventuriero o (b) una dotazione da studioso
- Uno strumento a scelta e due tomi di argomento a scelta dell'erudito

SBAGLIANDO S'IMPARA

Un erudito ha la grande capacità di apprendere dai propri errori e fare in modo che questi non si ripresentino durante una successiva situazione che richieda prontezza di spirito o esperienza. Grazie a questa sua peculiarità, guadagna delle preparazioni propedeutiche per le future situazioni svantaggiose che dovrà affrontare. Un erudito ha a disposizione tre preparazioni che, una volta per turno, può utilizzare per ritirare un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza che non hanno avuto successo.

Un erudito recupera tutte le sue preparazioni al termine di un riposo breve o lungo, e ne recupera una se fallisce un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza effettuato mentre era privo di preparazioni, fino a un massimo di tre volte prima di completare un riposo lungo o breve.

SAGGI CONSIGLI

Un erudito è un individuo dalle molteplici conoscenze, e può fornire preziose indicazioni ai propri alleati. Come azione, può utilizzare una preparazione per consentire a un alleato di spendere un Dado Vita e tirarlo, aggiungendo il proprio modificatore di Costituzione per curarsi un ammontare di punti ferita pari al risultato ottenuto.

Inoltre, un erudito che concede la propria ispirazione per far disporre di vantaggio a un tiro può spendere una preparazione per fare in modo che ogni risultato dei dadi inferiore a 10 venga considerato pari a 10.

FACTOTUM

A partire dal 2° livello, un erudito possiede un'ampia conoscenza in diversi campi, migliorando il proprio agire in ogni ambito. L'erudito aggiunge metà del proprio bonus di competenza a ogni prova di caratteristica da lui effettuata che non includa già il suo bonus di competenza.

AMBITO DI STUDIO

Al 3° livello, un erudito decide dove impiegare al meglio le conoscenze che accumula, scegliendo se applicarle come inventore, medico o politico, come descritto al termine di questa sezione. L'ambito scelto conferisce all'erudito un privilegio al 3° livello, e poi di nuovo al 7° e 14° livello.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'6°, 8°, 12°, 16° e 19° livello, un erudito può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

PAROLE DI CONFORTO

Dal 5° livello, gli effetti di Saggi Consigli diventano maggiormente efficaci: quando viene utilizzato questo privilegio, può permettere a un alleato di spendere fino a due Dadi Vita per curarsi, aggiungendo il modificatore di Costituzione a ogni singolo dado tirato. Inoltre, il bersaglio può aggiungere 1d4 al risultato della sua prossima prova di caratteristica effettuata prima della fine del suo prossimo turno.Infine, chiunque spenda Dadi Vita per curarsi mentre trascorre un riposo breve in compagnia dell'erudito può ritirare tutti i dadi che hanno ottenuto un risultato di 1.

PRONTO A TUTTO

A partire dal 9° livello, un erudito è preparato a qualsiasi tipo di situazione. Un erudito può spendere una preparazione per effettuare come azione bonus una prova di caratteristica per cui dovrebbe utilizzare un'azione.

PAROLE DI SPERANZA

A partire dall'11° livello, i Saggi Consigli di un erudito diventano fonte d'ispirazione, e le sue parole portano conforto. Quando un erudito utilizza ispirazione per far disporre di vantaggio a un alleato, ne conferisce gli effetti anche all'azione di un altro alleato, se effettuata entro la fine del turno successivo di quell'alleato. Inoltre, i bersagli dei suoi Saggi Consigli possono spendere fino a tre Dadi Vita e aggiungere 1d4 bonus alla prossima azione che compiono entro la fine del loro prossimo turno.

MANTENERE LA CALMA

Al 13° livello, un erudito può utilizzare la sua azione per preparare i suoi alleati con tattica e strategia, conferendo loro un numero di punti ferita temporanei pari al livello dell'erudito + il suo modificatore di Intelligenza. Per un alleato, è possibile beneficiare nuovamente di questo privilegio solo dopo aver completato un riposo lungo.

CONOSCENZA OLISTICA

A partire dal 15° livello, le conoscenze di un erudito sono talmente ampie da consentirgli di essere pronto anche all'imprevedibile, grazie alla comprensione dei segni nascosti all'occhio non allenato. Una volta per avventura, l'erudito può indicare di aver effettuato una preparazione imprevista, che può comprendere l'aver contattato un amico o alleato per tempo o l'aver portato un oggetto speciale di qualche genere, concordando con il GM il risultato.

PAROLE ILLUMINANTI

A partire dall'17° livello, i Saggi Consigli di un erudito sono parole che puntano direttamente al cuore dei compagni e rinfrancano chiunque le ascolti. Quando usa Saggi Consigli, un erudito consente a un alleato di tirare fino a quattro Dadi Vita, aggiungendo il suo modificatore di Costituzione a ogni singolo dado tirato. Inoltre, l'erudito può rimuovere una condizione di affascinato o spaventato dal bersaglio.

LA SAPIENZA DÀ, LA SAPIENZA TOGLIE

A partire dal 18° livello, un erudito sa come gestire il proprio dolore e quello di chi gli sta vicino.

Se un attacco infligge un livello di indebolimento entro 9 metri dall'erudito, utilizzando una preparazione come reazione l'erudito può aumentare o diminuire di 1 il numero di livelli di indebolimento inflitti. Dopo aver usato questo privilegio, l'erudito deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo utilizzare nuovamente.

Inoltre, alla fine di un riposo breve un erudito può rimuovere un livello di indebolimento da una creatura con cui abbia passato quel riposo lungo.

ERUDIZIONE SUPREMA

Al 20° livello, un erudito ha una padronanza completa dei propri ambiti di studio. L'erudito sceglie due abilità in cui abbia competenza, e qualsiasi prova di caratteristica che richieda competenza in quelle abilità ottiene automaticamente 20 come risultato del dado.

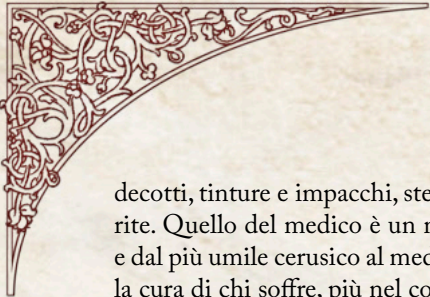
AMBITO DI STUDIO

INVENTORE

Dalla pompa idraulica alla serratura, dalla stampa a caratteri mobili fino alla catapulta: tutti i congegni ormai considerati d'uso comune nella vita dei vesteriani sono stati, una volta, null'altro che l'embrione di un'idea nella mente di un inventore. Gli appartenenti a questa categoria amano interrogarsi sul funzionamento interno di ogni cosa, sono avidi di novità e insaziabilmente curiosi, propositivi e pieni di senso pratico. L'amor del sapere non è per loro fine a sé stesso, ma, al contrario, sono profondamente convinti che ogni innovazione debba essere messa al servizio del progresso della civiltà.

RIPARAZIONI

Al 3° livello, l'erudito aiuta i propri alleati gestendo l'integrità loro e dei loro oggetti. Ogni alleato che trascorra un riposo lungo con l'erudito può ritirare un tiro per colpire o una prova di caratteristica che abbia avuto 1 come risultato del tiro di dado. Dopo aver utilizzato questo privilegio, l'alleato deve completare un altro riposo lungo prima di poterlo utilizzare nuovamente. Il bonus di competenza di un erudito è raddoppiato negli strumenti in cui è competente.

GENIO CREATIVO

Al 7° livello, l'erudito sa indirizzare le sue conoscenze e la sua creatività per la realizzazione di opere d'ingegno. Nelle prove che richiedono tecnica, un erudito aggiunge un bonus pari alla metà del proprio bonus di competenza, sia che possieda o no la competenza nell'abilità. Quando un erudito incontra una tecnologia che non conosce può imparare a replicarla superando una prova con uno strumento da artigiano in cui è competente. Difficoltà, tempistiche e costi sono a discrezione del GM.

VISIONE ANALITICA

Al 14° livello, l'erudito sa come integrare le sue conoscenze applicandole alle cose nuove che vede. Quando vuole conoscere informazioni su una tecnica o una tecnologia, come azione un erudito può porre tre domande non troppo specifiche a cui il GM risponderà sinceramente, a rappresentare la sua conoscenza sfaccettata di scienza e tecnologia.

MEDICO

Se l'inventore vuole esplorare i meccanismi interni di ogni cosa, al medico interessano i processi vitali di ogni creatura. Sebbene anche per loro la grande avversaria sia la morte, i medici non hanno le ambizioni metafisiche di certi alchimisti, e si limitano a ostacolarla somministrando

decotti, tinture e impacchi, steccando fratture e cucendo ferite. Quello del medico è un mestiere al servizio degli altri, e dal più umile cerusico al medico di corte la priorità rimane la cura di chi soffre, più nel corpo che nello spirito.

CONSIGLI SALUTARI

Al 3° livello, i Saggi Consigli dell'erudito riescono a colpire nel segno, migliorando le prestazioni di chi lo ascolta. Dopo che il bersaglio ha tirato i Dadi Vita, l'erudito può aumentare il risultato di un dado di quel tiro fino a numero pari al proprio modificatore di Intelligenza. Un erudito raddoppia il proprio bonus competenza nelle prove di Medicina e Natura se ne è competente, Altrimenti, ottiene competenza in quelle abilità.

ABILITÀ FAMIGERATA

Al 7° livello, la fama dell'erudito è tale da renderlo benvoluto e da essere considerato come una preziosa risorsa. Un erudito aggiunge 1d4 a tutte le prove di caratteristica per influenzare gli altri, finché non tradisce quelle aspettative. Quando un erudito stabilizza una creatura morente con un tiro di Saggezza o Intelligenza (Medicina) e ottiene un risultato di 15 o superiore, la creatura stabilizzata recupera 1 punto ferita. Un erudito può utilizzare questa capacità su una creatura solo una volta prima di completare un riposo breve o lungo.

SEGRETO DEL MEDICO

Al 14° livello, la preparazione dell'erudito è tale da intuire i segreti del corpo attraverso i segreti della mente. Se un erudito conosce un tratto della personalità di una creatura, può usare la propria reazione per usare l'azione Aiuto su qualsiasi azione che influenzi la creatura.

POLITICO

Onesto o corrotto, equanime o fazioso, chi sceglie la carriera politica sa che dovrà far del sapere la sua arma e dovrà tenere la lingua affilata, poiché sta camminando in un ambiente spietato. Nel mondo del politico il bene comune è sempre filtrato dallo spettro dell'arrivismo, e la scelta tra perseguire la carriera individuale o mettersi al servizio della collettività non ha la stessa risposta per tutti. I politici sono oratori eccellenti, hanno l'occhio per l'intrigo e sono dotati di grande carisma, cosa non comunissima per gli eruditi.

LINGUA MELLIFLUA

Al 3° livello, l'erudito sa come trasmettere delle informazioni senza farsi capire da chi non desidera. Come azione bonus un erudito può comunicare a un'altra creatura un'informazione che stia in cinque parole in modo che sia comprensibile solo al destinatario. Chiunque assista alla comunicazione deve effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) con una CD di 15 + il modificatore di Carisma dell'erudito + il suo bonus di competenza per cercare di comprenderne il reale significato. Inoltre, un erudito può ritirare una qualsiasi prova di Carisma ma deve tenere il secondo risultato. Può utilizzare questa abilità solo una volta su una creatura prima di completare un riposo breve o lungo.

FERMEZZA DEL DIPLOMATICO

Al 7° livello, il politico trova conforto quando viene dato seguito alle sue parole. Quando viene utilizzato Saggi Consigli, un erudito può spendere lo stesso numero di Dadi Vita dell'alleato per recuperare punti ferita.

TROVARE I FONDI

Al 14° livello, l'erudito è conscio dei flussi di denaro e risorse e sa come rendere più preziosi i propri averi. Il limite di Conio di un erudito è aumentato di 10 e aumenta di 1 addizionale ogni volta che il personaggio ottiene 1 livello da erudito.

Furfante

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Attacco Furtivo, Subdola Maestria
2°	+2	Preparazione Scaltra
3°	+2	Malvivenza del Furfante
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	Letalità (2)
6°	+3	Inafferrabile
7°	+3	Elusivo
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	Privilegio della Malvivenza del Furfante
10°	+4	Preparazione Affidabile
11°	+4	Letalità (3), Parte del Piano
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	Privilegio della Malvivenza del Furfante
14°	+5	Mente Sfuggente
15°	+5	Svanire
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	Letalità (4)
18°	+6	Privilegio della Malvivenza del Furfante
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	Letalità (5), Solo Contro Tutti

Se esiste un solo modo per seguire la legge, ci sono invece molte maniere per aggirarla: con una lama sottile conficcata tra le costole della preda, quel gesto rapido di chi mescola le tre carte, sicuro che quella manica di creduloni non avrà notato niente, o ancora con l'orecchio teso di chi semplicemente sa di trovarsi al posto giusto nel momento giusto. I furfanti sono altrettanto variegati, e che siano spie, ladri, ciarlatani, assassini o quant'altro, la costante è la loro estrema scaltrezza che permette loro di cavarsela in qualsiasi situazione. Coloro che scelgono il mestiere meno pulito di Vesteria hanno in comune riflessi pronti, mente acuta e mancanza di scrupoli: inafferrabili, elusivi, determinati e pragmatici, i furfanti sanno sfruttare ogni opportunità a proprio vantaggio, cercando di esporsi il meno possibile, tanto in combattimento quanto altrove. Un lavoro ben fatto è per l'appunto quello in cui la vittima non si è accorta di niente e il furfante è sgattaiolato via senza attirare attenzione su sé stesso. Sono spesso estremamente metodici nella pianificazione delle proprie losche iniziative, e questo li rende nemici formidabili e alleati preziosi. Chiunque li conti in quest'ultima categoria, dovrà però fare molta attenzione: la lealtà di un furfante è mutevole quanto un cielo di marzo.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un furfante ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da furfante
Punti Ferita al 1° Livello: 8 + il modificatore di Costituzione del furfante
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del furfante per ogni livello da furfante dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere
Armi: Armi semplici, sciabola, spada, spada da lato, striscia
Strumenti: Arnesi da scasso
Linguaggi: Un linguaggio in codice di un'associazione
Tiri Salvezza: Destrezza, Intelligenza
Abilità: Quattro a scelta tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Indagare, Inganno, Intimidire, Intrattenere, Intuizione, Percezione, Persuasione e Rapidità di Mano

EQUIPAGGIAMENTO

Un ladro inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dalla sua ventura:

- (a) una sciabola o (b) una spada
- (a) un arco e una faretra con 20 frecce o (b) un'arma semplice
- (a) una dotazione da scassinatore, (b) una dotazione da avventuriero o (c) una dotazione da esploratore
- Una tabarda imbottita, un coltellaccio e arnesi da scasso

ATTACCO FURTIVO

A partire dal 1° livello, un furfante sa sempre come colpire con precisione sfruttando le distrazioni di un avversario.

Una volta per turno, il furfante può infliggere 1d6 danni extra a una creatura che colpisce con un attacco, se dispone di vantaggio al tiro per colpire. L'attacco deve utilizzare un'arma con cui il furfante abbia competenza. Il furfante non necessita di vantaggio al tiro per colpire se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da esso (purché tale nemico non sia incapacitato), e se il tiro per colpire del furfante non subisce svantaggio.

SUBDOLA MAESTRIA

A partire dal 1° livello, un furfante può studiare rapidamente la situazione per migliorare i propri risultati. Utilizzando un'azione bonus durante un turno in iniziativa, può guadagnare un bonus pari a metà della propria competenza a qualsiasi prova di caratteristica che aggiunga già il modificatore di competenza.

PREPARAZIONE SCALTRA

A partire dal 2° livello, la prontezza di spirito e l'agilità di un furfante gli consentono di agire con rapidità e precisione. Il furfante può effettuare un'azione bonus per eseguire l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

MALVIVENZA DEL FURFANTE

Al 3° livello, un furfante sceglie una malvivenza da seguire nell'esercizio delle sue capacità, tra ladro, sicario o spia. Tutti questi archetipi, descritti alla fine della sezione di questa classe, hanno dei tratti in comune, ma si differenziano per obiettivi e tratti peculiari. La malvivenza scelta conferisce al furfante alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 9°, 13° e 18° livello.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un furfante può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

LETALITÀ

Quando arriva al 5° livello, un furfante sa come essere più efficace in combattimento. Quando effettua l'azione di attacco nel proprio turno, il furfante tira due volte i dadi di danno dell'arma e dell'Attacco Furtivo con il primo attacco che va a segno, sommando i risultati.

I dadi vengono tirati tre volte all'11° livello, quattro volte al 17° livello e cinque volte al 20° livello, sempre sommando i risultati.

INAFFERRABILE

A partire dal 6° livello, un furfante sa perfettamente come muoversi in combattimento, evitando di esporsi troppo. Gli attacchi contro un furfante che è in grado di vedere non non possono disporre di vantaggio.

ELUSIVO

Al 7° livello, un furfante sa come reagire ai pericoli, mantenendo i nervi saldi. Quando subisce danni da una fonte che è in grado di vedere, può utilizzare la propria reazione per ottenere resistenza a quei danni.

PREPARAZIONE AFFIDABILE

A partire dal 10° livello, un furfante è talmente consapevole degli eventi che lo circondano da essere sempre pronto a tutto. Quando utilizza Subdola Maestria, la prova di caratteristica considera ogni risultato del d20 inferiore a 8 come 8.

PARTE DEL PIANO

A partire dall'11° livello, un furfante studia sempre a fondo le implicazioni di ogni situazione quando prepara un piano. Una volta per riposo lungo, può spendere 1 Dado Vita per dare il via a una scena di flashback. Invece che agire nel suo turno, può agire nel passato come se avesse approntato una situazione in un momento precedente: come ottenere un oggetto, incontrare un PNG, visitare un luogo o aver preparato qualcosa. L'intento del furfante deve possibilmente essere effettuato con un'azione plausibile a livello di spazio-tempo e inerente alle conoscenze del furfante.

MENTE SFUGGENTE

A partire dal 14° livello, un furfante sviluppa una maggiore resistenza mentale. Quando effettua un tiro salvezza su Saggezza, può usare la reazione per aggiungere il bonus di competenza al tiro. Se il risultato del dado è un 20 naturale, l'effetto può essere riflesso su chi l'ha causato.

SVANIRE

A partire dal 15° livello, un furfante riesce a percepire l'evolversi degli eventi e sa defilarsi quando la situazione si fa scottante. Il furfante può utilizzare un'azione bonus per diventare invisibile fino all'inizio del suo prossimo turno. Questo privilegio può essere usato nuovamente dopo aver completato un riposo breve o lungo.

SOLO CONTRO TUTTI

Al 20° livello, se un furfante è senza alleati entro 9 metri ed è in inferiorità numerica rispetto i nemici aggiunge sempre i danni di Attacco Furtivo ai suoi attacchi, e recupera l'utilizzo della reazione all'inizio di ogni altro turno in combattimento.

MALVIVENZA DEL FURFANTE

LADRO

Non è tutto oro quel che luccica, ma a un ladro questo non interessa: potrebbe sempre essere argento! Tanto avidi quanto abili, i ladri inseguono la ricchezza e non sanno resistere alla tentazione di sfilare qualche moneta dalle tasche dei meno attenti, se ne hanno l'opportunità. Che si tratti di borseggiare un pescivendolo o introdursi nelle tesorerie dei palazzi più sorvegliati del continente, la loro rapidità di mano e capacità di aprire ciò che dovrebbe restare chiuso non hanno eguali.

TAGLIABORSE

Al 3° livello, un furfante è sempre pronto ad alleggerire chi gli sta intorno per arricchirsi o tenersi in allenamento. Il suo Conio aumenta automaticamente di 1 per ogni livello da furfante.

PRESA EFFIMERA

Al 9° livello, nessuno può trattenere un furfante troppo a lungo, se egli non vuole. Può effettuare prove di Destrezza (arnesi da scasso) anche senza arnesi da scasso, utilizzando utensili di fortuna. Inoltre, se è in lotta con qualcuno, può liberarsi utilizzando un'azione bonus, senza effettuare una prova di caratteristica.

ARCILADRO

A 13° livello, le mani del furfante sono talmente veloci da essere incredibili. Ogniqualvolta viene tirata l'iniziativa, il furfante può effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano). Può utilizzare questo risultato come suo valore di iniziativa e all'inizio del proprio turno può appropriarsi di un oggetto di taglia Piccola o inferiore entro 3 metri che non sia impugnato da qualcuno, senza che nessuno se ne accorga. Durante una sequenza di narrazione, se deve effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano), ottiene un successo automatico, appropriandosi di un oggetto allo stesso modo.

FURTO VITALE

Al 18° livello, un furfante è talmente esperto nel suo mestiere da poter rubare un'opportunità alla morte. Se il furfante muore, forse per un piano ben ordito o per una coincidenza fortuita, riesce a tornare in vita. Questo privilegio può essere utilizzato una sola volta nell'arco della vita di un furfante.

SICARIO

Per risolvere certe spinose situazioni a volte la diplomazia non basta, ed è in questi casi che i sicari vengono chiamati in causa. Letali ed efficienti, sanno sempre come muoversi per raggiungere il proprio tetro intento. Il loro arsenale comprende armi di ogni natura, dalle lame ai veleni, con cui sono particolarmente in sintonia, e chiunque abbia anche solo l'impressione di essere diventato l'obiettivo di un sicario è meglio si metta il cuore in pace e inizi a pensare al testamento: sfuggire alle loro mortali arti è praticamente impossibile.

COLPO A SORPRESA

Al 3° livello, la precisione del furfante è letale contro chiunque sia meno veloce dei suoi colpi. Un Attacco Furtivo contro un bersaglio che non ha ancora effettuato un turno in combattimento infligge 2d6 danni, anziché 1d6. Inoltre, se utilizza un pugnale o simili armi corte, il furfante aumenta il danno base dell'arma a 1d6.

INCHIODARE

Al 9° livello, un furfante non si lascia sfuggire la preda facilmente, ed è a conoscenza di numerosi metodi per intralciare i suoi passi. Se una creatura provoca un attacco di opportunità e il furfante applica i danni dell'Attacco Furtivo, la velocità del bersaglio scende a 0.

COLPO DEBILITANTE

Al 13° livello, un furfante sa come aggirare le difese migliori grazie all'efficacia dei suoi veleni. Quando compie un attacco furtivo per cui dispone di vantaggio, può rinunciare al dado bonus. Se lo fa e ha successo nell'attacco, il suo bersaglio è avvelenato fino alla fine del turno successivo del furfante.

PRECISIONE MORTALE

Al 18° livello, un furfante sa colpire con precisione gli organi vitali della sua vittima. Se un attacco che beneficia dell'Attacco Furtivo infligge livelli di indebolimento, ne infligge uno aggiuntivo.

SPIA

La verità viene sempre a galla, ma se una spia ci ha messo le mani sopra, probabilmente sarà a faccia in giù in un canale, in circostanze inspiegabili. Le spie sanno manipolare abilmente chi sta intorno a loro, e tessere una rete di menzogne talmente verosimile da riuscire a ingannare persino loro stesse, impersonando alla perfezione ora un'innocente cameriera, ora una regina dei mercanti, ora una spietata mercenaria. Le spie sono i furfanti che meglio agiscono in piena vista, forti del proprio carisma e certe che la maschera cadrà solo se e quando lo decidono loro.

FALSO PERSONAGGIO

A partire dal 3° livello, un furfante sa come camuffare la sua identità e come spacciarsi per qualcun altro. Alla fine di un riposo lungo, il furfante può creare una personalità alternativa, con tanto di ideale, legame e difetto fasulli. Finché non inventa una nuova personalità, le prove di caratteristica e gli effetti mondani riveleranno le informazioni della personalità alternativa.

Inoltre, il furfante acquisisce competenza con i trucchi per il camuffamento.

GETTARE LA MASCHERA

Sempre a partire dal 3° livello, un furfante può rivelare la sua vera identità, cogliendo effettivamente di sorpresa tutti coloro che non ne erano a conoscenza. Per un minuto, il furfante considera 1 o 2 sui dadi di danno contro i bersagli sorpresi come 3. Nelle sequenze di narrazione, Gettare la Maschera conta come un successo automatico senza utilizzare un'azione.

IMPERSONARE

A partire dal 9° livello, un furfante può utilizzare Falso Personaggio per usare come personalità alternativa quella di un'altra persona esistente. Con una settimana e una spesa di 80 mo, può raccogliere tutte le informazioni necessarie.

Coloro che hanno una conoscenza della persona esistente possono effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) contro Carisma (trucchi per il camuffamento) del furfante per svelare l'inganno se il furfante commette un errore.

Mantenere la maschera è difficile: dopo ogni settimana, il furfante deve effettuare una prova di Carisma (trucchi per il camuffamento) con CD 10, aumentando la CD di 5 per ogni settimana in cui stia mantenendo la maschera. In caso di fallimento, qualcuno a discrezione del GM scopre l'inganno.

DISSOCIAZIONE

Al 13° livello, un furfante riesce a frammentare la sua mente per nascondersi nel suo Falso Personaggio, e lasciare a questi i suoi problemi. Se il furfante utilizza Gettare la Maschera, può rimuovere anche qualsiasi condizione di affascinato, spaventato e stordito.

MOSSA A SORPRESA

Al 18° livello, il furfante è talmente calato nel personaggio che sta interpretando da sorprendere chiunque tramite un suo attacco. Dopo aver effettuato un turno di combattimento, il furfante può utilizzare Gettare la Maschera per effettuare un nuovo turno di combattimento.

Geniere

Livello	Bonus di competenza	Privilegi
1°	+2	Arma Personalizzata, Manualità Esplosiva
2°	+2	Il Tocco dell'Artista
3°	+2	Specialità del Geniere
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	Tiratore Letale (2)
6°	+3	Sotto il Fuoco del Nemico
7°	+3	Privilegio della Specialità del Geniere
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	Il Tocco dell'Artista
10°	+4	La Firma dell'Artista
11°	+4	Tiratore Letale (3)
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	Privilegio della Specialità del Geniere
14°	+5	Fuoco di Sbarramento
15°	+5	Il Tocco dell'Artista
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	Tiratore Letale (4)
18°	+6	Privilegio della Specialità del Geniere
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	Occhio del Cecchino, Tiratore Letale (5)

Si dice che nelle terre al di là del Deserto Bianco vi sia un impero la cui grandiosità eclissa quella di qualsiasi regno a noi noto. In questo esotico paese, per festeggiare l'anno nuovo, il compleanno dell'imperatore o il ritorno di un esercito vittorioso, degli individui che sono un ibrido tra alchimisti e ingegneri hanno inventato un preparato misterioso che, se dato alle fiamme, fa comparire dei fiori in cielo con gran frastuono di luce colorata, i quali, successivamente, si dissolvono in una pioggia di stelle cadenti. Alla base di questo portento, alcuni intrepidi mercanti vesteriani hanno scoperto esserci la polvere nera, una sostanza che esplode al solo tocco di una scintilla. Il perché gli abitanti dell'impero dell'est non abbiano mai pensato a impiegarla nell'arte della guerra (o se l'hanno fatto, ancor questo non ci è noto) è difficile dirlo, poiché appena la polvere nera giunse in Vesteria fu il primo pensiero di molti. Primi tra tutti furono i genieri, tanto inventori quanto soldati, i soli in grado di costruire armi adatte a sfruttare la portentosa sostanza. La possibilità di disporre della potenza di queste incredibili armi fa gola a tutti i regni del mondo, che si contendono il sapere e i servigi dei genieri. Ma il loro è un mestiere pericoloso: ci vuole coraggio a giocare col fuoco.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un geniere ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da geniere
Punti Ferita al 1° Livello: 8 + il modificatore di Costituzione del geniere
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del geniere per ogni livello da geniere dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi
Armi: Armi semplici, armi da guerra, armi da fuoco
Strumenti: Strumenti da fabbro, strumenti da inventore
Tiri salvezza: Destrezza, Intelligenza
Abilità: Tre a scelta tra Acrobazia, Atletica, Intimidire, Intuizione, Percezione, Sopravvivenza e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Un geniere inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dalla sua ventura:

- Munizioni e polvere nera, (a) una pistola personalizzata o (b) un fucile personalizzato
- Un'arma da guerra e (a) uno scudo o (b) un'arma semplice
- (a) un gambesone o (b) una maglia di ferro
- Una dotazione da avventuriero e (a) strumenti da fabbro o (b) strumenti da inventore

ARMA PERSONALIZZATA

Un geniere inizia la propria carriera sviluppando una propria arma personalizzata a scelta tra una pistola e un fucile. L'arma ha un aspetto estremamente caratteristico e peculiare oltre ad avere delle modalità di utilizzo del tutto speciali.

Prima di essere ricaricata, l'arma personalizzata del geniere può sparare un numero di colpi pari al modificatore di Intelligenza del geniere (minimo 2). Questo privilegio è utilizzabile esclusivamente dal geniere possessore dell'arma, che la conosce perfettamente.

Se un'altra creatura diversa dal geniere utilizza l'arma personalizzata, dispone di svantaggio ai tiri per colpire e deve usare un'azione per ricaricare.

MANUALITÀ ESPLOSIVA

Un geniere è un esperto manipolatore della polvere nera e ne conosce le potenzialità in maniera eccellente, riuscendo a preparare questa sostanza e delle munizioni improvvisate con materiali di recupero. Alla fine di un riposo breve o lungo in cui abbia accesso a degli strumenti da fabbro o da inventore, il geniere ha a disposizione una scorta di munizioni e la relativa polvere nera.

IL TOCCO DELL'ARTISTA

A partire dal 2° livello, un geniere comincia a rendere la propria arma più unica e speciale, adattandola al proprio stile. Può aggiungere una Miglioria alla propria arma da fuoco, e ulteriori Migliorie al 9° e 15° livello. Una lista delle Migliorie disponibili è presentata alla fine della descrizione di questo mestiere.

SPECIALITÀ DEL GENIERE

Al 3° livello, un geniere sceglie una delle specializzazioni del genio militare tra fuciliere, guastatore o tecnico, che identifica dove si concentrano le sue conoscenze e la sua specializzazione, conferendogli alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 7°, 13° e 18° livello.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un geniere può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

TIRATORE LETALE

Al 5° livello, un geniere ha acquisito una particolare affinità con le armi da fuoco. Quando utilizza l'azione di Attacco nel proprio turno, tira due volte i dadi di danno dell'arma con il primo attacco che va a segno, sommando i risultati.

I dadi vengono tirati tre volte all'11° livello, quattro volte al 17° livello e cinque volte al 20°livello, sempre sommando i risultati.

SOTTO IL FUOCO DEL NEMICO

Un geniere conosce l'effetto intimidatorio che le esplosioni hanno sulla mente di una creatura, e ha imparato a gestire le proprie emozioni grazie alla pratica sul campo. Dal 6° livello, un geniere effettua tutti i tiri salvezza per resistere a effetti che impongono la condizione di spaventato disponendo di vantaggio e, se ha successo, può utilizzare la propria reazione per effettuare un attacco con la sua arma personalizzata, se carica.

LA FIRMA DELL'ARTISTA

Un geniere è in grado di creare armi migliorate che siano utilizzabili più facilmente anche da chi non possiede le sue profonde conoscenze in materia. Dal 10° livello, alla fine di un riposo lungo e con una spesa di 200 mo, un geniere può applicare una Miglioria della sua arma personalizzata a un'arma da fuoco altrui.

FUOCO DI SBARRAMENTO

Oltre a essere un esperto nell'utilizzo di armi da fuoco, un geniere è anche un ottimo stratega, in grado di coordinare l'azione dei propri alleati per ottenere effetti devastanti. Dal 14° livello, quando gli alleati preparano l'azione per sparare un colpo insieme a un geniere, ottengono i benefici di Tiratore Letale.

OCCHIO DEL CECCHINO

Un geniere ha imparato a modificare la sua arma in base alla capacità e l'esperienza del geniere stesso, rendendola precisa e infallibile. In questo modo, un geniere di 20° livello infligge un colpo critico anche con 19 sul tiro di dado, a patto che stia usando la propria arma da fuoco personalizzata.

SPECIALITA' DEL GENIERE

FUCILIERE

Nel fervore dello scontro, il fuciliere porta con sé la potenza del fuoco che ha tra le mani. Gli appartenenti a questo speciale reparto di fanteria hanno fatto dei propri moschetti l'arma prediletta, e la loro devastante efficacia è diventata ben presto assai temuta sui campi di battaglia del continente, dove per molto tempo fu la balestra il veicolo della paura tra i ranghi dei soldati. Per quanto i fucilieri siano perfettamente in grado di modificare, migliorare e innovare le proprie armi, il punto focale del loro addestramento è saperle usare più efficacemente possibile in battaglia.

PRONTO ALL'IMPREVISTO

Un abile geniere, focalizzato nel proprio fucile, è difficile da cogliere alla sprovvista e gli incidenti non turbano la sua attenzione, anche durante uno scontro. Al 3° livello, un geniere non può essere colto di sorpresa e aggiunge il suo bonus di Intelligenza alle prove di iniziativa.

RISPOSTA EFFICACE

A partire dal 7° livello, il fuciliere sa come rispondere alle minacce, migliorando la sua posizione sul campo di battaglia. Quando utilizza Sotto il Fuoco del Nemico, il bersaglio dell'attacco dispone di svantaggio ai tiri per colpire fino alla fine del proprio prossimo turno.

DURO A MORIRE

Al 13° livello, il geniere è un duro forgiato dal fuoco di mille battaglie, e considera la morte stessa un altro avversario in mezzo alla sua strada. Quando subisce un livello di indebolimento, ne subisce uno in meno. Questo privilegio può essere utilizzato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

TU E QUALE ESERCITO?

Al 18° livello, il geniere è una forza inarrestabile, dando l'impressione di combattere sul campo di battaglia come un intero plotone. Quando attacca un bersaglio, può intimidirlo: il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza (CD = 8 + il bonus di competenza del geniere + il suo modificatore di Intelligenza) o essere spaventato dal geniere per 1 minuto.

Se il bersaglio è un'unità, l'attacco ignora le resistenze e il bersaglio è vulnerabile al danno.

GUASTATORE

Quando un architetto contempla una splendida struttura, soprattutto una costruita con tecniche nuove, mentalmente sta già analizzando cosa ci è voluto per costruirla. Quando un guastatore fa la stessa cosa, si sta interrogando su esattamente quanti barili di polvere siano necessari per raderla al suolo. Questi specialisti della distruzione hanno affinato la propria conoscenza della polvere nera al fine di creare ordigni esplosivi che aprano una strada laddove prima c'era una montagna, trasformino un assedio in un assalto e riducano a carbone fumante le macchine belliche avversarie.

GRANATIERE

Al 3° livello, il geniere sa come costruire piccoli ordigni dall'utilizzo strategico, da un basso potenziale ma di grande efficacia. Quando prepara delle munizioni, può preparare anche una granata o un altro simile ordigno esplosivo di piccole dimensioni. Come azione, la granata può essere lanciata entro 18 metri e infligge 4d8 danni da fuoco a tutti i bersagli entro 3 metri dal punto d'impatto. Questi danni possono essere dimezzati con un tiro salvezza su Destrezza (CD = 8 + il bonus di competenza del geniere + il suo modificatore di Intelligenza), ma sono raddoppiati contro gli oggetti, ignorando resistenze e immunità.

CARICHE ESPLOSIVE

Al 7° livello, il geniere sa analizzare le strutture per trovare punti deboli o stranezze architettoniche che aumentino la capacità distruttiva dei suoi esplosivi. Il geniere aggiunge il proprio bonus di competenza a tutte le prove effettuate per studiare o rilevare caratteristiche architettoniche e se lo aggiunge già, lo raddoppia.

Cariche Esplosive permette al geniere di preparare due granate anziché una, aumentandone il danno a 6d8 ciascuna.

ESPLOSIONI STRATEGICHE

A partire dal 13° livello, la preparazione tattica del geniere è impareggiabile. Come azione bonus, il geniere può comunicare di aver già piazzato in precedenza delle cariche esplosive entro 18 metri da dove si trova, rimanendo nei limiti del realistico (potrebbe aver corrotto una guardia, mandato un pacchetto o simili). Tali cariche esploderanno, infliggendo danni come una delle sue granate e facendo disporre di svantaggio al tiro salvezza a causa della sorpresa.

Durante un assedio o una sequenza di narrazione, questo privilegio è utilizzabile per ottenere due successi automatici come azione bonus, senza costo di punti ferita.

Una volta utilizzata questa abilità non può essere utilizzata nuovamente fino al completamento di un riposo lungo.

MAESTRO DEGLI ESPLOSIVI

Al 18° livello, nulla può resistere alla perizia esplosiva del geniere, che sa massimizzare la devastazione nell'utilizzo della polvere nera. Tutti i danni delle sue granate e della sua arma personalizzata ignorano le resistenze, e i bersagli immuni diventano semplicemente resistenti.

Maestro degli Esplosivi aumenta il danno delle granate del geniere a 8d8.

TECNICO

Per quanto abbia una formazione militare, il tecnico non riesce a vedere soltanto la funzione elementare dell'arma da fuoco nello sparare una palla di piombo addosso al nemico più forte, ma possibilità di innovare, costruire qualcosa di inaspettato, trovare vie alternative o migliori e persino creare qualcosa di bello. Raffinati e attenti più all'aspetto creativo che alla brutale efficacia, i tecnici sono molto ricercati quando si desidera un'arma non convenzionale.

FACTOTUM

Al 3° livello, il geniere allarga la sua sete di conoscenza a ogni aspetto del mondo, in modo da avere le conoscenze per migliorarlo. Il geniere aggiunge metà del proprio bonus di competenza a ogni prova di caratteristica da lui effettuata che non includa già il suo bonus di competenza.

ESTETICA INNANZITUTTO

Il geniere ha un senso estetico impareggiabile e il suo lavoro, inconfondibilmente bello e armonioso, è sublimato nella sua arma personalizzata.

Sempre dal 3° livello, i geniere riceve 1 Conio addizionale ad ogni livello da geniere, che simboleggia il valore superiore del proprio operato.

SPERIMENTATORE

A partire dal 7° livello, il geniere può personalizzare un numero di armi da fuoco fino a pari il suo modificatore di Intelligenza. Per farlo, deve spendere 50 monete, più 50 monete per ogni volta che lo fa oltre la prima, durante un riposo lungo e possedere un'adeguata arma da fuoco.

TOCCO DELL'ARTIGIANO

Al 13° livello, il geniere è universalmente noto per la sua esperienza e ha la capacità di rendere ogni sua arma da fuoco un pezzo unico. Il geniere ottiene una Miglioria speciale che gli consente di scegliere un numero tra 1 e 6: quando un dado di danno dell'arma personalizzata ottiene quel valore, il geniere può tirare un dado addizionale e aggiungerlo al risultato. Il risultato del dado addizionale non conta per ripetere questo privilegio.

Il giocatore dovrebbe descrivere e dare un nome alla propria miglioria speciale.

CAPOLAVORO D'INGEGNO

Al 18° livello, il lavoro del geniere è praticamente perfetto in ogni sua forma e sicuro nell'utilizzo. Se ottiene un malfunzionamento con la propria arma personalizzata, può ignorarlo. Questo privilegio può essere utilizzato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

MIGLIORIE

Le seguenti Migliorie hanno un effetto prevalentemente meccanico: ogni geniere dovrebbe personalizzare i metodi e le modalità con cui questi benefici vengono apportati all'arma.

BAIONETTA

Solo fucile

L'arma personalizzata è utilizzabile come arma da mischia in cui il geniere è competente, infligge 1d8 danni perforanti e applica gli effetti di Tiratore Letale.

CANNA LUNGA

L'arma personalizzata diventa difficile da occultare, ma offre una maggiore precisione, aumentando il tiro per colpire di metà del bonus di Intelligenza.

PALLOTTOLE PERFETTE

L'arma personalizzata spara colpi più precisi ed efficaci. Quando vengono tirati i danni, ogni dado con risultato inferiore al modificatore di Intelligenza del geniere viene considerato pari al suo modificatore di Intelligenza (minimo 2).

STRUTTURA RINFORZATA

Solo pistola

L'arma del geniere ha un rinforzo, che protegge in caso di problemi. In caso di malfunzionamento, il geniere subisce solo una perdita di punti ferita pari al danno normale dell'arma, senza modificatori, al posto di un livello di indebolimento.

MIRINO

Sparare con l'arma personalizzata ignora i benefici della copertura del bersaglio.

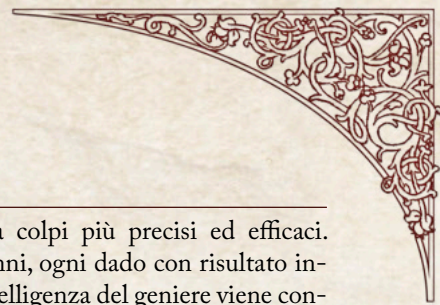
PROIETTILE A FRAMMENTAZIONE

L'arma personalizzata consente di sparare una rosa di frammenti, colpendo un bersaglio addizionale entro 1,5 metri dal bersaglio iniziale. Il bersaglio secondario subisce solo un singolo dado di danno dell'arma.

SOVRALIMENTAZIONE

L'arma personalizzata ha un vano che consente di utilizzare un quantitativo maggiore di polvere da sparo in grado di creare, oltre allo scoppio, anche un accecante effetto luminoso. Il bersaglio del colpo è disorientato: fino alla fine del suo prossimo turno, deve tirare 1d6 e sottrarre il risultato del dado a ogni tiro per colpire o prova di caratteristica. Alimentare il vano consuma una munizione addizionale e può essere riempito durante la normale ricarica.

CAMERA DI COMBUSTIONE COPERTA

Questa miglioria previene che la polvere nera venga bagnata, evitando così un malfunzionamento. Prima di poter essere riutilizzata, deve comunque essere effettuata una manutenzione, tipicamente durante un riposo lungo.

Magus

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Segreti	Livello Inc. Max	Recupero PI per Riposo Breve	Punti Incanto
1°	+2	Magna Ars, Opera di Magna Ars, Segreti	1	1°	2	3
2°	+2	Misteri (Mistero Fondante)	1	1°	4	6
3°	+2	Metamagia	1	2°	5	9
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	1	2°	7	12
5°	+3	Torsione Arcana	1	3°	8	15
6°	+3	Nuovo Segreto	2	3°	10	18
7°	+3	Misteri (Mistero Maggiore)	2	4°	11	21
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	2	4°	13	24
9°	+4	-	2	5°	14	27
10°	+4	Metamagia	2	5°	16	30
11°	+4	Arcani Maggiori (6° livello), Nuovo Segreto	3	6°	17	33
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	6°	19	36
13°	+5	Arcani Maggiori (7° livello), Misteri (Mistero Superiore)	3	7°	20	39
14°	+5	-	3	7°	22	42
15°	+5	Arcani Maggiori (8° livello), Metamagia	3	8°	23	45
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica, Nuovo Segreto	4	8°	25	48
17°	+6	Arcani Maggiori (9° livello)	4	9°	26	51
18°	+6	Incantesimo Personale	4	9°	28	54
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	9°	29	57
20°	+6	Misteri (Mistero Universale)	4	9°	31	60

Modificare il proprio aspetto come un teatrante di strada, migliorandolo senza gli artifici del trucco e con la rapidità di un battito di ciglia. Leggere i pensieri di una persona con la stessa chiarezza con cui si legge una calligrafia familiare. Innalzare uno scudo fiammeggiante capace di deviare qualsiasi proiettile, camminare sull'acqua, levitare: questi sono solo una manciata dei portenti ai quali il magus ha accesso. Molte sono le branche del sapere, eppure nessuna come la magia attrae i propri accoliti per il suo mistero, difficoltà e infinito potenziale. Padroneggiarla significa tenere strette in pugno le redini di molti aspetti della realtà; questo potere spaventa, affascina e confonde al solo pensiero. I magi dedicano la propria esistenza all'esplorazione di questo arcano labirinto, la cui ampiezza insondabile li costringe a scegliere uno specifico ambito in cui specializzarsi. All'inizio, questo può sembrare per alcuni un guinzaglio corto, ma col tempo si devono ricredere: lo studio di un singolo Segreto è già una sfida adatta solo ai più brillanti.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un magus ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d6 per ogni livello da magus
Punti Ferita al 1° livello: 6 + il modificatore di Costituzione del magus
Punti Ferita a Livelli successivi: 1d6 (o 4) + il modificatore di Costituzione del magus per livello da magus dopo il primo

COMPETENZE

Armature: Nessuna
Armi: Balestre leggere, bastoni ferrati, dardi, fionde, pugnali, spadini
Strumenti: Due strumenti da artigiano a scelta
Tiri Salvezza: Intelligenza, Saggezza
Abilità: Due a scelta tra Arcano, Indagare, Intrattenere, Intuizione, Natura, Percezione e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Un magus inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dalla sua ventura:

- (a) uno spadino o (b) un bastone
- (a) una borsa dei componenti o (b) un focus arcano
- (a) una dotazione da studioso
  o (b) una dotazione da diplomatico
- Uno strumento da artigiano a scelta

MAGNA ARS

La massima espressione artistica e la più alta forma di scienza, questa è la Magna Ars, la comprensione e la manipolazione delle forze magiche intrinseche nel mondo, che rende i Magi capaci delle più grandi meraviglie. La lista di incantesimi da magus comprende le liste di Druido e Mago. Queste liste possono essere ampliate e modificate con GM e giocatori in accordo.

TRUCCHETTI

Al 1° livello, un magus conosce un trucchetto tra quelli non presenti nelle liste dei trucchetti dei Segreti e 2 trucchetti dati dal Segreto che ha scelto. Apprende ulteriori trucchetti quando apprende un nuovo Segreto, come mostrato nella tabella "Magus".

PUNTI INCANTO

La tabella "Magus" mostra quanti punti incanto un magus possiede per lanciare incantesimi di 1° livello o superiore. Per lanciare uno dei suoi incantesimi, il magus deve spendere un quantitativo di punti incanto equivalente al doppio del livello dell'incantesimo scelto. Per esempio, per lanciare un incantesimo di 2° livello, un magus deve spendere 4 punti incanto, mentre 10 per un incantesimo di 5° livello. I punti incanto si ripristinano completamente al termine di un riposo lungo; una volta al giorno al termine di un riposo breve, se ne ripristinano 1 + la metà del totale dei punti incanto posseduti dal magus arrotondati per difetto.

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Un magus conosce un incantesimo di 1° livello a scelta tra quelli non presenti nelle liste degli incantesimi dei Segreti, e due incantesimi di 1° livello che appartengono al Segreto scelto. La sua Opera di Magna Ars gli permette di imparare nuovi incantesimi nei livelli successivi. Ogni due livelli da magus che il personaggio ottiene nel suo primo Segreto scelto, impara gli incantesimi corrispondenti al successivo livello indicati nel Segreto tramite la tabella del Segreto in cui ha ottenuto il livello. Quando ottiene un secondo Segreto, ogni volta che ottiene un livello da magus impara gli incantesimi di corrispondente livello nella tabella del Segreto. La stessa cosa è valida per il terzo e il quarto Segreto.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Intelligenza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da magus, dal momento che sono il suo studio e la sua dedizione a farglieli imparare. Il magus usa Intelligenza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Intelligenza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da magus da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del magus + il bonus di Intelligenza del magus

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del magus +il bonus di Intelligenza del magus

CELEBRARE RITUALI

Un magus può lanciare un incantesimo da magus che conosce come rituale se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale.

FOCUS DA INCANTATORE

Un magus può usare un focus arcano come focus da incantatore per i suoi incantesimi da magus. La sua Opera di Magna Ars conta come focus arcano.

OPERA DI MAGNA ARS

Un magus viene introdotto ai misteri della Magna Ars attraverso la creazione di un'opera d'arte di vario genere tramite la magia, per dimostrare di essere divenuto finalmente degno di tale nome. Essa rappresenta la sua anima e come si intrinseca con il tessuto magico della realtà, rivelando caratteristiche e peculiarità dello spirito e delle capacità del magus stesso. Completare l'Opera permette al magus di imparare 1 trucchetto e 1 incantesimo di 1° livello a scelta che non compaiono nella lista degli incantesimi dei Segreti.

Ogni volta che il magus si addentra in un nuovo Segreto della magia, la sua Opera guadagna un tratto a esso collegato. Ad esempio, se un magus apprende il Segreto della Luce, l'Opera emette una leggera luminosità o uno splendore generale diffuso; se invece si addentra nel Segreto della Mente, l'Opera si rivela in qualche modo ipnotica per chi la osserva e riflette colori collegati ai tipi di pensiero del magus. Raffinare l'Opera concede al magus di acquisire nuovi incantesimi non presenti nelle liste degli incantesimi dei Segreti: al 3°livello da magus può imparare un incantesimo di 2° livello, quindi ne impara uno di 3° al 5° livello, uno di 4° al 7° livello e uno di 5° al 9° livello.

Se l'Opera viene distrutta, il magus perde gli incantesimi imparati attraverso di essa e un tratto della sua personalità viene sostituito da un tratto istintivo. Realizzare una nuova Opera richiede un intero giorno di lavoro e il magus può scegliere nuovi incantesimi tra quelli che gli fornisce l'Opera.

SEGRETI

Quando un magus inizia il suo percorso di studi, deve obbligatoriamente scegliere a quale Segreto dedicarsi. Il Segreto rappresenta la sfera dello scibile magico in cui il magus inizia ad accrescere la propria abilità nella Magna Ars. Il magus impara un nuovo Segreto al 6°, 11° e 16° livello. Se il magus sceglie il Segreto del Corpo, non può scegliere il Segreto della Mente, e viceversa. Questo è valido anche per Acqua e Fuoco, Aria e Terra, Luce e Ombra. Ogni Segreto ha i propri Misteri Fondanti, lista di incantesimi e opzioni di Metamagia.

MISTERI

Al 2° livello, un magus inizia a comprendere i misteri che si celano dietro la forma della realtà, imparando un Mistero Fondante di un Segreto che conosce. Una volta raggiunto il 7° livello, un magus impara un Mistero Superiore di un Segreto che conosce, così come 13° livello impara un Mistero Maggiore di un Segreto che conosce e al 20° livello impara un Mistero Universale di un Segreto che conosce. Tutti i Misteri Universali dei Segreti opposti sono più o meno in contrasto tra loro. Gestire questo contrasto, qualora si presentasse, farà parte dell'ignoto e avrà un risultato estremamente situazionale. Suggeriamo di non ridurlo a un semplice tiro di dado, ma di confrontare la mentalità dei due magi per raccontare una storia su come i loro poteri si stiano intrecciando.

METAMAGIA

A partire dal 3° livello, un magus impara a modificare gli incantesimi che è in grado di lanciare adattandoli alle proprie esigenze del momento, imparando le opzioni di Metamagia di un Segreto che conosce. Al 10° e al 15° livello, il magus ottiene le opzioni di Metamagia di un altro Segreto che conosce.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un magus può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure aumentare di 1 due caratteristiche a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica oltre il 20 utilizzando questo privilegio.

TORSIONE ARCANA

A partire dal 5° livello, un magus può aumentare la potenza dei propri incantesimi oltre il loro livello. Per farlo deve spendere 2 punti incanto per ogni livello in più che vuole aggiungere al lancio dell'incantesimo.

ARCANI MAGGIORI

All'11° livello, un magus può scegliere un incantesimo di 6° livello, quindi ne può scegliere uno di 7° al 13° livello, uno di 8° al 15° livello e uno di 9° al 17° livello. Può lanciare ciascuno di questi incantesimi una volta, ma deve effettuare un riposo lungo per poterli utilizzare nuovamente.

Quando il magus avanza di livello, è possibile sostituire uno di questi incantesimi con un incantesimo dello stesso livello.

INCANTESIMO PERSONALE

Al 18° livello, un magus ha imparato a padroneggiare un incantesimo in maniera così raffinata da non dover ricorrere alle sue riserve per lanciarlo. Sceglie un incantesimo di 3° livello che conosce e ha la possibilità di lanciarlo al suo livello più basso, senza aggiungere effetti di Metamagia o spendere punti incanto. Se vuole utilizzarlo a un livello più alto o applicarvi un effetto di Metamagia, il magus deve spendere punti incanto come di consueto.

SEGRETI

SEGRETO DEL CORPO

Questa branca arcana comprende tutti gli incantamenti che riguardano, influenzano, fortificano o indeboliscono la forma corporea sia del magus che altrui. È un tipo di magia concreta, immediata ed esplicita.

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Quando il magus sceglie questo Segreto, impara i trucchetti *salvare i morenti* e *stretta folgorante*. Quando ottiene un livello nel Segreto, impara gli incantesimi corrispondenti indicati dalla tabella seguente:

Trucchetti: *salvare i morenti, stretta folgorante*
1° livello: *eroismo, vita falsata*
2° livello: *alterare sé stesso, ingrandire/ridurre*
3° livello: *lentezza, rapidità*
4° livello: *aura di vita, interdizione alla morte*
5° livello: *animare oggetti, contagio*

MISTERI

Mistero Fondante: Fortezza del Corpo

Quando il magus sceglie questo Mistero Fondante, i suoi punti ferita aumentano di 1 per ogni livello da magus. Se perde l'accesso a questo Segreto, perde anche questi punti ferita.

Mistero Maggiore: Sapienza del Corpo

Quando il magus ottiene questo Mistero Maggiore, può spendere come reazione 1 punto incanto per aggiungere il proprio bonus di Intelligenza a una prova o a un tiro salvezza su Forza, Destrezza o Costituzione.

Mistero Superiore: Integrità del Corpo

Quando il magus ottiene questo Mistero Superiore, può spendere 1 punto incanto come azione bonus per rimuovere una condizione che lo affligge.

Mistero Universale: Unità del Corpo
Quando il magus ottiene questo Mistero Universale, può spendere 1 punto incanto come azione per acquisire tutte le peculiarità di una specie qualsiasi e assumerne le sembianze, cambiando in questo modo anche il proprio cervello e rendendolo imperscrutabile dagli incantesimi.

METAMAGIA DEL SEGRETO
Quando il magus raggiunge il 3° livello in questo Segreto, è capace di modificare gli incantesimi che è in grado di lanciare adattandoli alle proprie esigenze del momento, e impara le seguenti opzioni di Metamagia.

Incantesimo Esteso
Quando il magus lancia un incantesimo di durata pari o superiore a 1 minuto, può spendere 1 punto incanto per raddoppiare la sua durata, fino a un massimo di 24 ore.

Incantesimo Rapido
Quando il magus lancia un incantesimo che ha un tempo di lancio pari a 1 azione, può spendere 2 punti incanto per cambiare il tempo di lancio in 1 azione bonus per quel lancio.

SEGRETO DELLA MENTE

Il Segreto della Mente è subdolo, invisibile e sottile, e permette non solo di indagare i pensieri di chi sta intorno al magus, ma persino di influenzarli, arrivando al completo dominio sulla volontà altrui.

INCANTESIMI CONOSCIUTI
Quando il magus sceglie questo Segreto, impara i trucchetti *amicizia* e *beffa crudele*. Quando ottiene un livello nel Segreto, impara gli incantesimi corrispondenti indicati dalla tabella seguente:

Trucchetti: *amicizia, beffa crudele*
1° livello: *charme su persone, comando*
2° livello: *calmare emozioni, individuazione dei pensieri*
3° livello: *chiaroveggenza, inviare*
4° livello: *confusione, occhio arcano*
5° livello: *dominare persone, scrutare*

MISTERI
Mistero Fondante: Telepatia
Quando il magus ottiene questo Mistero Fondante, impara a mandare e ricevere messaggi telepatici da una creatura in grado di capirlo entro 18 metri. Spendendo 1 punto incanto, il magus può stabilire per 1 ora un legame telepatico con una creatura in grado di capirlo entro 18 metri, condividendo reciprocamente pensieri, sensazioni e, usando un'azione, anche la vista. Il magus può lanciare incantesimi sulla creatura con cui è collegato telepaticamente come se fosse sempre entro la giusta distanza per farlo.

Mistero Maggiore: Sguardo Tagliente
Quando il magus ottiene questo Mistero Maggiore, può imporre la propria volontà con uno sguardo. Spendendo un punto incanto, può aggiungere il proprio modificatore di Intelligenza alla CA contro un attacco.

Mistero Superiore: Ricordi Evanescenti
Quando il magus ottiene questo Mistero Superiore, può spendere un punto incanto come azione bonus per celare ciò che effettua come azione in questo turno. Chiunque veda il magus deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza o ricordare ciò che ha visto in maniera modificata: il magus può scegliere se far ricadere il risultato delle proprie azioni su qualcun altro ragionevolmente vicino a lui o se lasciare semplicemente un vuoto di memoria.

Se una creatura vede il magus senza che questi ne sia consapevole, la sua memoria si modifica automaticamente in maniera secondo lei favorevole al magus. Questo può portare a spiacevoli inconvenienti.

Mistero Universale: Mente Collettiva
Quando il magus ottiene questo Mistero Universale, può spendere 5 punti incanto per estrapolare un'informazione di massimo 20 parole conosciuta da almeno una persona su Vesteria. Deve inoltre effettuare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 20 per riuscire a filtrare correttamente le informazioni. In caso di fallimento, la mente del magus viene sovraccaricata da queste informazioni e il magus subisce un livello di indebolimento.

METAMAGIA DEL SEGRETO
Quando il magus raggiunge il 3° livello in questo Segreto, è capace di modificare gli incantesimi che è in grado di lanciare adattandoli alle proprie esigenze del momento, e impara le seguenti opzioni di Metamagia.

Incantesimo Celato
Quando il magus lancia un incantesimo, può spendere 1 punto incanto per lanciarlo senza componenti somatiche o verbali.

Incantesimo Intensificato
Quando il magus lancia un incantesimo che obbliga una creatura a effettuare un tiro salvezza per resistere ai suoi effetti, può spendere 3 punti incanto per far disporre di svantaggio a quella creatura bersaglio in occasione del primo tiro salvezza che effettuerà contro di esso.

Segreto del Fuoco

Il Dominio del Fuoco permette di manipolare liberamente questo instabile elemento. Decidere se quelle evocate siano fiamme distruttrici, purificatrici o foriere di calore e conforto starà al giudizio del magus.

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Quando il magus sceglie questo Segreto, impara i trucchetti *dardo di fuoco* e *produrre fiamma*. Quando ottiene un livello nel Segreto, impara gli incantesimi corrispondenti indicati dalla tabella seguente:

Trucchetti: *dardo di fuoco, produrre fiamma*
1° livello: *intimorire infernale, mani brucianti*
2° livello: *raggio rovente, riscaldare il metallo*
3° livello: *palla di fuoco, protezione dall'energia*
4° livello: *muro di fuoco, scudo di fuoco*
5° livello: *colpo infuocato, evoca elementale (fuoco)*

MISTERI

Mistero Fondante: Pirocinesi

Quando il magus ottiene questo Mistero Fondante, considera tutti i risultati 1 sul tiro di dadi per i danni di un incantesimo come fossero 2. Spendendo invece 1 punto incanto, può considerare ogni 1 e 2 sul tiro di dadi per i danni di un incantesimo come se fossero 3.

Mistero Maggiore: Giocare col Fuoco

Quando il magus ottiene questo Mistero Maggiore, sa ottenere il massimo dai rischi in cui si getta. Quando effettua una qualsiasi prova di caratteristica, può infliggersi come reazione un ammontare di danni da fuoco che ignorano resistenze e immunità pari al proprio modificatore di Intelligenza, allo scopo di aumentare della stessa quantità il risultato della prova di caratteristica. Può utilizzare questo privilegio dopo aver tirato il dado, ma prima di sapere il risultato dal GM.

Mistero Superiore: Divampare

Quando il magus ottiene questo Mistero Superiore, i suoi incantesimi sono come un incendio incontenibile. Spendendo un punto incanto come azione bonus, il magus intensifica l'incantesimo, rendendo impossibile perdere la concentrazione su di esso fino alla fine del suo prossimo turno.

Mistero Universale: Forma di Fiamma

Quando il magus ottiene questo Mistero Universale, può spendere 10 punti incanto per accendere la propria anima infuocata, manifestando delle fiamme che lo avvolgono.

Il magus ottiene i seguenti benefici per un minuto:

- Immunità al fuoco;
- può raddoppiare i danni inflitti con Giocare col Fuoco e ottenere un corrispondente bonus;
- Può aggiungere il modificatore di Intelligenza a tutte le prove basate sullo spaventare o impressionare chi si ha di fronte.

Questo privilegio può essere usato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

METAMAGIA DEL SEGRETO

Quando il magus raggiunge il 3° livello in questo Segreto, è capace di modificare gli incantesimi che è in grado di lanciare adattandoli alle proprie esigenze del momento, e impara le seguenti opzioni di Metamagia.

Incantesimo Potenziato

Quando il magus tira per i danni di un incantesimo, può spendere 1 punto incanto per ripetere il tiro di un numero di dadi pari al suo modificatore di Intelligenza (fino a un minimo di 1), ma deve usare i nuovi risultati ottenuti. Il magus può utilizzare Incantesimo Potenziato anche se ha già usufruito di un'opzione diversa di Metamagia durante il lancio dell'incantesimo.

Incantesimo Preciso

Quando il magus lancia un incantesimo che obbliga altre creature a effettuare un tiro salvezza, può proteggere alcune di quelle creature dalla sua forza. Per farlo, spende 1 punto incanto e sceglie un numero di creature pari al suo modificatore di Intelligenza (fino a un minimo di una creatura). Ogni creatura scelta supera automaticamente il suo tiro salvezza contro l'incantesimo.

SEGRETO DELL'ACQUA

L'acqua nutre, ristora e lenisce, e così questo Segreto ha potenzialità di protezione e guarigione. Guai però a dimenticarsi che questa può essere anche ghiaccio: i rigori del gelo sono temibili quanto qualsiasi fiamma.

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Quando il magus sceglie questo Segreto, impara i trucchetti *raggio di gelo* e *tocco gelido*. Quando ottiene un livello nel Segreto, impara gli incantesimi corrispondenti indicati dalla tabella seguente:

Trucchetti: *raggio di gelo, tocco gelido*
1° livello: *creare o distruggere acqua, nube di nebbia*
2° livello: *immagine speculare, ristorare inferiore*
3° livello: *camminare sull'acqua, respirare sott'acqua*
4° livello: *controllare acqua, inaridire*
5° livello: *evoca elementale (acqua), ristorare superiore*

MISTERI

Mistero Fondante: Erosione dell'Onda

Quando il magus ottiene questo Mistero Fondante, sa essere sempre più efficace a focalizzarsi su un obiettivo. Quando effettua un attacco o una prova di caratteristica che abbiano sempre lo stesso bersaglio, può aggiungere un bonus cumulativo di +1, fino a un massimo di +3, per ogni prova o attacco che ha già effettuato sul bersaglio. Questo bonus dura fino a compimento di un riposo lungo.

Mistero Maggiore: Adattamento Fluido

Quando il magus ottiene questo Mistero Maggiore, sa sfruttare l'affinità all'acqua per adattarsi a ogni occasione. Spendendo 1 punto incanto, il magus può aggiungere il proprio bonus di competenza a un tiro a cui non lo aggiungerebbe.

Mistero Superiore: Incanti Liquidi

Quando il magus ottiene questo Mistero Superiore, come azione bonus può spendere 1 punto incanto per alterare l'area d'effetto di un incantesimo, in modo da escludere un numero di creature pari al proprio modificatore di Intelligenza (con un minimo di 1) dagli effetti iniziali dell'incantesimo.

Mistero Universale: Controllare l'Acqua

Quando il magus ottiene questo Mistero Universale, può creare o far evaporare l'acqua come se nulla fosse. Spendendo 1 punto incanto può creare o far evaporare fino a circa 5l di liquido.

Spendendo 10 punti incanto, inoltre, può cercare di far evaporare l'acqua dal corpo di una creatura vivente. Dopo un attacco con incantesimo in mischia del magus, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione o finire a 0 punti ferita, mentre se ha successo subisce 10d10 danni necrotici.

METAMAGIA DEL SEGRETO

Quando il magus raggiunge il 3° livello in questo Segreto, è capace di modificare gli incantesimi che è in grado di lanciare adattandoli alle proprie esigenze del momento, e impara le seguenti opzioni di Metamagia.

Incantesimo Raddoppiato

Quando il magus lancia un incantesimo che bersaglia una creatura e non ha come gittata l'incantatore stesso, può spendere un numero di punti incanto pari al livello dell'incantesimo per bersagliare con lo stesso incantesimo una seconda creatura entro gittata (1 punto incanto se l'incantesimo è un trucchetto). Affinché sia utilizzabile, un incantesimo non deve essere in grado di bersagliare più di una creatura al suo livello di incantesimo attuale.

Incantesimo Rapido
Quando il magus lancia un incantesimo che ha un tempo di lancio pari a 1 azione, può spendere 2 punti incanto per cambiare il tempo di lancio in 1 azione bonus per quel lancio.

Segreto dell'Aria

Inafferrabile, lieve, libero ed elusivo, questo Segreto permette al magus di divenire tutt'uno con l'elemento più difficile da definire, e avere accesso a una molteplicità di incantesimi che lo rendano un bersaglio impossibile.

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Quando il magus sceglie questo Segreto, impara i trucchetti *guida* e *interdizione alle lame*. Quando ottiene un livello nel Segreto, impara gli incantesimi corrispondenti indicati dalla tabella seguente:

Trucchetti: *guida, interdizione alle lame*
1° livello: *caduta morbida, passo veloce*
2° livello: *folata di vento, levitazione*
3° livello: *forma gassosa, tempesta di nevischio*
4° livello: *libertà di movimento, tempesta di ghiaccio*
5° livello: *cono di freddo, muro di forza*

MISTERI

Mistero Fondante: Grazia del Vento
Quando il magus ottiene questo Mistero Fondante, apprende la capacità di far danzare l'aria attorno a sé a suo piacimento. Come azione bonus può attivare la danza dell'aria, che rimane attiva per 1 minuto, durante il quale il magus aumenta la CA del proprio modificatore di Intelligenza e non provoca attacchi di opportunità.

Mistero Maggiore: Barriera Ventosa
Quando il magus ottiene questo Mistero Maggiore, sa farsi proteggere dall'aria stessa. Spendendo 1 punto incanto, può sollevare un turbine per 1,5 metri attorno a sé, dando a chi si trova al suo interno metà copertura rispetto a tutti gli attacchi provenienti da fuori.

Mistero Superiore: Sussurri nella Brezza
Quando il magus ottiene questo Mistero Superiore, può chiedere all'aria stessa di portare gli incantesimi a destinazione. Come azione bonus, può spendere 5 punti incanto per utilizzare il vento come tramite dei suoi incantesimi, aumentando di 1d8 il tiro per colpire o riducendo di 1d8 il tiro salvezza per un incantesimo lanciato nello stesso turno.

Mistero Universale: Camminare nelle Nuvole
Quando il magus ottiene questo Mistero Universale, guadagna una velocità di volare di 9 metri o aumenta la propria velocità di volare di 9 metri in caso ne fosse già in possesso. Volare in questo modo non richiede concentrazione e il personaggio non subisce danni da caduta.

METAMAGIA DEL SEGRETO

Quando il magus raggiunge il 3° livello in questo Segreto, è capace di modificare gli incantesimi che è in grado di lanciare adattandoli alle proprie esigenze del momento, e impara le seguenti opzioni di Metamagia.

Incantesimo Distante
Quando il magus lancia un incantesimo che ha una gittata pari o superiore a 1,5 metri, può spendere 1 punto incanto per raddoppiare la gittata di quell'incantesimo. Quando lancia un incantesimo che ha una gittata a contatto, può spendere 1 punto incanto per cambiare quella gittata in 9 metri.

Incantesimo Esteso
Quando il magus lancia un incantesimo di durata pari o superiore a 1 minuto, può spendere 1 punto incanto per raddoppiare la sua durata, fino a un massimo di 24 ore.

Segreto della Terra

Se l'aria permette di confondere gli avversari ed evitarne i colpi, chi esplora il Segreto della Terra non ha timore di incassare, perché come questo solido e paziente elemento sa di poter resistere a ogni angheria, al solo scopo di restituire cento volte quanto si è ricevuto.

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Quando il magus sceglie questo Segreto, impara i trucchetti *randello incantato* e *resistenza*. Quando ottiene un livello nel Segreto, impara gli incantesimi corrispondenti indicati dalla tabella seguente:

Trucchetti: *randello incantato, resistenza*
1° livello: *intralciare, onda tonante*
2° livello: *frantumare, pelle coriacea*
3° livello: *fondersi nella pietra, glifo di interdizione*
4° livello: *pelle di pietra, scolpire pietra*
5° livello: *muro di pietra, onda distruttiva*

MISTERI

Mistero Fondante: Corpo di Roccia
Quando il magus ottiene questo Mistero Fondante, irrobustisce il proprio corpo così come il proprio spirito. Se subisce un colpo critico, riduce di uno il numero di livelli di indebolimento subiti.

Mistero Maggiore: Sisma
Quando il magus ottiene questo Mistero Maggiore, sa invocare la terra a propria difesa. Quando una creatura si avvicina camminando a meno di 1,5 metri, il magus può spendere 1 punto incanto come reazione e costringere la creatura a effettuare un tiro salvezza su Forza. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, la sua velocità si azzera e cade a terra prona, spinta appena oltre gli 1,5 metri dal magus.

Mistero Superiore: Dal Cuore di Vesteria
Quando il magus ottiene questo Mistero Superiore, può comunicare con Vesteria stessa per ricevere guida. Come azione bonus, può spendere 5 punti incanto per potenziare la sua prossima azione, durante la quale ogni tiro per colpire, tiro salvezza o prova di caratteristica che abbia ottenuto un tiro inferiore al proprio punteggio di Costituzione viene considerato come pari a esso, fino a un massimo di 20.

Il magus può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al proprio modificatore di Intelligenza, recuperando tutti gli utilizzi con un riposo lungo.

Mistero Universale: Anima Adamantina
Quando il magus ottiene questo Mistero Universale, la sua conoscenza dell'elemento è tale da renderlo solido come il diamante. Ogni volta che spende ispirazione, può spendere 1 punto incanto per ignorare gli effetti di qualsiasi condizione o livello di indebolimento fino alla fine del suo prossimo turno. Durante questo periodo, tutte le creature entro 18 metri riducono la propria velocità di volare di 9 metri, cadendo se essa viene ridotta a 0.

METAMAGIA DEL SEGRETO
Quando il magus raggiunge il 3° livello in questo Segreto, è capace di modificare gli incantesimi che è in grado di lanciare adattandoli alle proprie esigenze del momento, e impara le seguenti opzioni di Metamagia.

Incantesimo Celato
Quando il magus lancia un incantesimo, può spendere 1 punto incanto per lanciarlo senza componenti somatiche o verbali.

Incantesimo Esteso
Quando il magus lancia un incantesimo di durata pari o superiore a 1 minuto, può spendere 1 punto incanto per raddoppiare la sua durata, fino a un massimo di 24 ore.

SEGRETO DELLA LUCE

La luce rivela e rischiara, ma è anche in grado di creare allucinazioni che come miraggi nel deserto ingannano gli sprovveduti e offrono al magus un diversivo inaspettato.

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Quando il magus sceglie questo Segreto, impara i trucchetti *illusione minore* e *luce*. Quando ottiene un livello nel Segreto, impara gli incantesimi corrispondenti indicati dalla tabella seguente:

Trucchetti: *illusione minore, luce*
1° livello: *dardo incantato, immagine silenziosa*
2° livello: *arma spirituale, bagliore lunare*
3° livello: *luce diurna, trama ipnotica*
4° livello: *localizza creatura, terreno illusorio*
5° livello: *blocca mostri, sembrare*

MISTERI

Mistero Fondante: Senza Paura

Quando il magus ottiene questo Mistero Fondante, diventa un radioso esempio di grandezza. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti relativi alla paura e alla condizione spaventato, e, se il tiro di dado è pari o inferiore a 9, il risultato viene considerato un 10.

Mistero Maggiore: Bagliori

Quando il magus ottiene questo Mistero Maggiore, può manipolare la luce negli occhi degli avversari. Come reazione quando qualcuno entro 9 metri effettua un attacco o una prova relativa alla vista, il magus può abbagliarlo facendogli disporre di svantaggio all'attacco o alla prova. Questo privilegio può essere utilizzato un numero di volte pari al proprio modificatore di Intelligenza, tra un riposo lungo e l'altro.

Mistero Superiore: Ricolmo di Luce

Quando il magus ottiene questo Mistero Superiore, può riempire di luce i propri incanti. Come azione bonus può spendere 5 punti incanto per cambiare il tipo di danno degli incantesimi che lancia, fino alla fine del proprio turno successivo, in danni radiosi, e considerare qualsiasi tiro per determinare i danni come se avesse ottenuto il punteggio massimo.

Dopo la prima volta che un suo incantesimo beneficia di questo privilegio, fino al compimento del suo prossimo riposo lungo, il magus subisce danni radiosi ogni altra volta che un incantesimo ne beneficia: i danni sono pari a 1d12 danni radiosi per punto incanto utilizzato nell'incantesimo, e ignorano resistenze e immunità.

Mistero Universale: Aureola Sfolgorante
Quando il magus ottiene questo Mistero Universale, può dare sfogo alla potenza della luce nel proprio animo all'esterno del proprio corpo. Il magus può spendere 10 punti incanto come azione per avvolgersi in un'aura di luce intensa, che mostri la speranza degli alleati e le ombre nell'animo dei nemici. Per il minuto successivo, il magus e i suoi alleati passano automaticamente il primo tiro salvezza a cui sono soggetti; inoltre, chiunque dica menzogne in presenza del magus viene infallibilmente scoperto dal magus e può essere da lui accecato, se lo desidera.

METAMAGIA DEL SEGRETO
Quando il magus raggiunge il 3° livello in questo Segreto, è capace di modificare gli incantesimi che è in grado di lanciare adattandoli alle proprie esigenze del momento, e impara le seguenti opzioni di Metamagia.

Incantesimo Intensificato
Quando il magus lancia un incantesimo che obbliga una creatura a effettuare un tiro salvezza per resistere ai suoi effetti, può spendere 3 punti incanto per far disporre di svantaggio a quella creatura bersaglio in occasione del primo tiro salvezza che effettuerà contro di esso.

Incantesimo Rapido
Quando il magus lancia un incantesimo che ha un tempo di lancio pari a 1 azione, può spendere 2 punti incanto per cambiare il tempo di lancio in 1 azione bonus per quel lancio.

SEGRETO DELL'OMBRA

Enigmatico e ambivalente, il Segreto dell'Ombra è come l'aspetto che domina: ora protegge col suo manto, ora getta dubbio e paura a chi in essa si addentra senza precauzioni.

INCANTESIMI CONOSCIUTI
Quando il magus sceglie questo Segreto, impara i trucchetti *colpo accurato* e *deflagrazione occulta*. Quando ottiene un livello nel Segreto, impara gli incantesimi corrispondenti indicati dalla tabella seguente:

Trucchetti: *colpo accurato, deflagrazione occulta*
1° livello: *camuffare sé stesso, servitore inosservato*
2° livello: *invisibilità, oscurità*
3° livello: *paura, protezione dall'energia*
4° livello: *esilio, invisibilità superiore*
5° livello: *passapareti, sogno*

MISTERI
Mistero Fondante: Vista della Notte
Quando il magus ottiene questo Mistero Fondante, guadagna scurovisione entro 18 metri o ne aumenta la distanza di 18 metri in caso ne fosse già in possesso, considerando ciò che vede nel raggio della propria scurovisione come se fosse in luce intensa. Questo mistero permette di vedere anche nell'oscurità magica.

Mistero Maggiore: Velo d'Incanti
Quando il magus ottiene questo Mistero Maggiore, la sua conoscenza delle ombre gli consente di ingannare l'occhio più allenato. Spendendo 1 punto incanto come reazione quand'è bersaglio di un attacco a distanza, il magus può dichiarare di essere altrove entro 3 metri dalla sua attuale posizione, considerando l'attacco come non andato a segno poiché effettuato contro un'ombra illusoria del magus stesso.

Mistero Superiore: Valichi d'Ombra
Quando il magus ottiene questo Mistero Superiore, può usare le ombre come un passaggio per spostarsi celato dalla vista. Spendendo 5 punti incanto, come azione bonus può raddoppiare la propria velocità e diventare invisibile mentre cammina, scivolando da un'ombra all'altra.

Mistero Universale: Manto Tenebroso
Quando il magus ottiene questo Mistero Universale, può mostrare l'oscurità che alberga nel suo cuore, manifestandola all'esterno del proprio corpo. Come azione può spendere 10 punti incanto per portare l'oscurità in un raggio di 36 metri dalla sua posizione, bloccando la vista e ogni senso straordinario di chi si trova al suo interno per 1 minuto, a eccezione del magus e dei suoi alleati. Le parole del magus, inoltre, diventano irresistibili e finché il Manto Tenebroso è attivo, queste risultano credibili, per quanto inverosimili possano sembrare.

METAMAGIA DEL SEGRETO
Quando il magus raggiunge il 3° livello in questo Segreto, è capace di modificare gli incantesimi che è in grado di lanciare adattandoli alle proprie esigenze del momento, e impara le seguenti opzioni di metamagia.

Incantesimo Intensificato
Quando il magus lancia un incantesimo che obbliga una creatura a effettuare un tiro salvezza per resistere ai suoi effetti, può spendere 3 Punti Incanto per far disporre di svantaggio a quella creatura bersaglio in occasione del primo tiro salvezza che effettuerà contro di esso.

Incantesimo Celato
Quando il magus lancia un incantesimo, può spendere 1 punto incanto per lanciarlo senza componenti somatiche o verbali.

Mercante

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Il Mattino ha l'Oro in Bocca, Imballatore Efficace
2°	+2	Diavolo nei Dettagli
3°	+2	Maestria, Stile Commerciale, Rete di Contatti
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	Gregario
6°	+3	Rapidità di Scelta, Diavolo nei Dettagli Cruciali
7°	+3	Privilegio dello Stile Commerciale
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	-
10°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
11°	+4	Miglioramento del Gregario, Rete di Alleanze
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	-
14°	+5	Privilegio dello Stile Commerciale
15°	+5	Rete di Contatti Impareggiabile
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	Miglioramento del Gregario, Tela del Ragno
18°	+6	Privilegio dello Stile Commerciale
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	Anima del Commercio

Sono passati molti giorni dall'annuncio della spedizione, e ormai i preparativi sono agli sgoccioli. Il gruppo è composto da combattenti di alto livello, temprati da imprese di ogni sorta, che non si scompongono di fronte a niente: tutti sono ben consci che la discesa nelle grotte sarà difficile, e che i brutti incontri non saranno facili da evitare. La posta in gioco ha però convinto tutti, e la mattina della partenza nessuno ha voglia di perdere altro tempo. Una volta sul posto si accendono le lanterne, si legano corde e imbragature, poi qualcuno domanda: "Chi ha le funi di riserva? Non abbiamo abbastanza lunghezza". Cala un muro di silenzio. Nessuno vuole ammettere di non averci pensato. Ed è a quel punto che si fa avanti un procione sorridente, del quale nessuno ha sentito l'arrivo. Sfregandosi le mani, si schiarisce la gola: "*Perdonate l'intrusione, signori... ma qualcuno ha per caso detto che c'è bisogno di più corda?*".
Non di soli guerrieri, magi e tagliagole vive Vesteria, e la prosperità delle grandi nazioni è stata edificata sulle spalle di persone comuni, alcune umili, alcune molto meno, che hanno deciso di intraprendere la strada del commercio. I mercanti sono il collante di ogni regno, ed è grazie a loro che beni e ricchezze circolano e si moltiplicano, rendendo possibili grandi imprese.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un mercante ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da mercante
Punti Ferita al 1° Livello: 8 + il modificatore di Costituzione del mercante
Punti Ferita ai Livelli Superiori: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del mercante per ogni livello da mercante oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere
Armi: Armi semplici, spada da lato, balestra a mano
Strumenti: Due strumenti da artigiano e un set da gioco a scelta
Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma
Abilità: Quattro a scelta

EQUIPAGGIAMENTO

Un mercante inizia con l'equipaggiamento seguente in aggiunta all'equipaggiamento conferito dalla sua ventura:

- (a) una spada da lato o (b) una qualsiasi arma semplice
- (a) una dotazione da diplomatico o (b) una dotazione da intrattenitore
- Un carro pieno di merci dal valore di circa 200 mo
- Una tabarda imbottita e un pugnale

IL MATTINO HA L'ORO IN BOCCA

La grande conoscenza e le risorse di un mercante gli permettono di trovare sempre il modo per recuperare le risorse necessarie ai propri progetti. Acquisisce 1 Conio addizionale al 1° livello e a ogni livello che ottiene in questo mestiere.

IMBALLATORE EFFICACE

Grazie alla sua esperienza con le merci e alla capacità nella gestione dei loro spazi con efficacia, la capacità di carico di un mercante aumenta della metà. Inoltre, alla fine di un riposo lungo, il mercante può gestire gli spazi di un carro o di un alleato per aumentarne della metà la capacità di carico.

DIAVOLO NEI DETTAGLI

Al 2° livello, un mercante sa trovare le informazioni necessarie con un semplice sguardo. Come azione bonus può ricavare informazioni su ricchezze, tradizioni culturali, stili di vita, ranghi sociali e qualità degli oggetti, disponendo di vantaggio quando effettua la prova correlata.

Se sta studiando una persona specifica, la CD della prova è solitamente 8 + il bonus di competenza del bersaglio + il modificatore di Carisma del mercante.

STILE COMMERCIALE

A partire dal 3° livello, un mercante approfondisce il proprio campo di specializzazione nel commercio più o meno lecito, scegliendo uno stile tra il collezionista di rarità, il contrabbandiere e il magnate, come descritto al termine di questa sezione. La scelta del campo di specializzazione conferisce subito un privilegio e ulteriori privilegi al 7°, 14° e 18° livello.

RETE DI CONTATTI

A partire dal 3° livello, un mercante fa parte di una rete di contatti mercantili e clientele che gli consente di ottenere informazioni o vantaggi a cui abitualmente non avrebbe accesso.

Può chiedere un favore semplice, come informazioni in possesso di pochi, consigli, piccoli favori, vitto e alloggio e simili, ma comunque nulla che metta a rischio la vita di chi passa l'informazione.

Il mercante conosce almeno un contatto della sua rete commerciale in ogni città che visita e può sfruttare questa connessione per ottenere informazioni, normalmente difficili da ottenere, o aiuto di qualche tipo. Il modo o la maniera con cui un mercante viene a conoscenza del contatto o di tali informazioni è a discrezione del GM.

Per fare ciò, il mercante deve effettuare una prova di Carisma (Persuasione) con CD variabile a seconda del tipo di informazione o aiuto che cerca:

- ***Informazione/Aiuto semplice:*** CD 10. Informazioni normalmente segrete o in possesso di pochi, aiuto come consigli, semplici favori, vitto e alloggio momentanei, ecc.
- ***Informazione/Aiuto difficile:*** CD 15. Informazioni che mettono in pericolo la vita dell'informatore e di massima riservatezza, aiuto come protezione o un prestito.
- ***Informazione/Aiuto molto difficile:*** CD 20. Informazioni proibite che possono interessare a individui molto potenti e pericolosi, aiuto come oggetti proibiti o richieste illegali di furto o assassinio.

Questo privilegio può essere utilizzato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

Maestria

Al 3° livello, un mercante sceglie due tra le sue competenze nelle abilità, oppure una sua competenza in una abilità e la competenza in uno strumento da artigiano. Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usando una delle competenze scelte. Al 13° livello, il mercante sceglie altre due tra le sue competenze, o una competenza in un'altra abilità e in uno strumento da artigiano in cui non abbia già maestria, che ottengono questo beneficio.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 10°, 12°, 16° e 19° livello, un mercante può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

Gregario

Al 5° livello, un mercante ottiene l'aiuto di un fedele gregario: una guardia del corpo, un complice fidato, un maggiordomo o altro. Tale gregario utilizza le statistiche di un PNG di rango 2 a scelta, con un ideale e un legame scelti dal mercante (tipicamente, il legame è: *Servo fedelmente il mercante*), e un difetto concordato con il GM.

Il gregario non ha punti ferita propri. Ogni volta che subisce dei danni, il gregario prende un livello di indebolimento (più un livello di indebolimento aggiuntivo se subisce un colpo critico), oppure il mercante subisce quei danni. Gli effetti dei livelli di indebolimento sono gli stessi di un personaggio giocante. Il gregario agisce nello stesso turno del mercante, ha una propria azione, azione bonus e reazione. Se il gregario ha competenza in un'abilità, il mercante guadagna la competenza in quell'abilità, raddoppiando il bonus se ce l'ha già.

Acquisendo un livello da mercante, è possibile cambiare un tratto del gregario.

Se il gregario muore o viene allontanato, è possibile assoldare un nuovo gregario dalla Rete di Contatti in una giornata, pagando 100 mo per ogni rango del gregario.

All'11° livello, il gregario diventa di rango 3, mentre al 17° livello diventa di rango 4.

Rapidità di Scelta

Al 6° livello, un mercante ha affinato la propria vista nell'analizzare situazioni od oggetti con una rapida occhiata, ed è sempre pronto ad agire. Il mercante aggiunge il proprio bonus di competenza all'iniziativa.

Diavolo nei Dettagli Cruciali

A partire dal 6° livello, quando utilizza con successo Diavolo nei Dettagli, un mercante scopre un dettaglio addizionale tra i seguenti, ottenendone dei benefici:

- ***Punti deboli.*** Un mercante conosce il difetto del bersaglio e per i prossimi tre attacchi del mercante o del gregario il bersaglio sarà vulnerabile ai danni.
- ***Abitudini.*** Un mercante può utilizzare la reazione per far disporre di svantaggio a una prova di caratteristica o a un tiro per colpire del bersaglio nella prossima ora. Può utilizzare questa reazione per tre volte.
- ***Affinità.*** Il bersaglio è affascinato dal mercante per 1 minuto o finché il mercante o il suo gregario non agiscono in modo ostile.

Inoltre, un mercante diventa in grado di abbattere le barriere linguistiche, riuscendo a comprendere una creatura senziente e a comunicare efficacemente, indipendentemente dalla conoscenza della sua lingua.

Rete di Alleanze

A partire dall'11° livello, un mercante amplia efficacemente la propria Rete di Contatti, così da ottenere informazioni o vantaggi a cui abitualmente non avrebbe accesso, guadagnando l'appoggio di alleati anche di diverso tipo e dalle capacità più specifiche, appartenenti ad altri ambiti oltre il suo.

Il mercante può utilizzare la Rete di Contatti per chiedere favori e informazioni che espongono a un piccolo rischio la sicurezza dell'informatore: recuperare oggetti illeciti, protezione da un gruppo di banditi, ritardare il pagamento di un debito.

Pagando 600 mo, è possibile chiedere un favore enorme che metta a rischio la salute dell'informatore: trafficare informazioni proibite, richieste di furto ai danni di nobili minori, far sparire mercanzia che scotta o assicurarsi i servigi di una banda di guardie.

TELA DEL RAGNO

Al 17° livello, un mercante ha tale conoscenza dei contatti da arrivare in qualsiasi posto o gradino della società. Utilizzando la propria Rete di Contatti, il mercante può chiedere un favore enorme che metta a rischio la salute dell'informatore: trafficare informazioni proibite, richieste di furto ai danni di nobili minori, far sparire mercanzia che scotta o assicurarsi i servigi di una banda di guardie.

Pagando 1300 mo, inoltre, non avrà limite alla richiesta, purché non ci si scontri con qualcuno con un valore di Conio superiore a quello del mercante.

ANIMA DEL COMMERCIO

Al 20° livello, un mercante, dopo anni di esperienza, conosce la propria area di competenza come il palmo della propria mano, ed è in grado di recuperare le risorse necessarie ai suoi scopi in breve tempo. Può considerare il proprio Conio aumentato di 30, al solo scopo di coprire i costi per una singola spesa. Questo privilegio può essere utilizzato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

STILE COMMERCIALE

Al 3° livello, un mercante sceglie in che settore mercantile spingere la propria attività tra Collezionista di Rarità, Contrabbandiere e Magnate a seconda del proprio stile e delle proprie peculiari capacità, ottenendo alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 7°, 14° e 18° livello.

COLLEZIONISTA DI RARITÀ

Se è esotico, inusuale, unico, misterioso o dall'aspetto costoso, sicuramente il collezionista di rarità ci avrà già messo su gli occhi da settimane. Questi mercanti hanno un fiuto prodigioso per gli artefatti più raffinati e preziosi, e non esiteranno a partire all'avventura per inseguire il miraggio di qualche cimelio leggendario. Intraprendenti e spregiudicati, i collezionisti amano il brivido che solo una caccia al tesoro può dare.

COMPETENZE BONUS

Quando il mercante si specializza in questo Stile Commerciale al 3° livello, ottiene competenza nelle armature medie e nella sciabola. Ottiene inoltre competenza anche nell'abilità Sopravvivenza e in un nuovo linguaggio.

VALUTATORE ATTENTO

L'occhio allenato nel valutare oggetti del mercante è fortemente richiesto all'interno delle botteghe e necessario nel caso si partecipasse a una vendita all'asta, dove questi mercanti sono considerati i perfetti accompagnatori. Sempre dal 3° livello, in ogni prova di Intelligenza o Saggezza effettuata per determinare qualità, proprietà e valore di un oggetto, un mercante considera ogni risultato inferiore a 9 sul tiro di dado come se fosse 9.

CONCORRENTI E CLIENTI

Il mercante ha costruito nel corso degli anni una rete commerciale molto specializzata nelle informazioni sulle rarità. Quando utilizza la sua Rete di Contatti dal 3° livello, un mercante ottiene anche un'informazione precisa su quali, o almeno quante, altre forze stiano operando per il suo stesso obiettivo.

FORTUNA E GLORIA
Al 18° livello, un mercante sa come ottenere un successo assicurato ed è spinto dal costante pensiero che la fortuna aiuta gli audaci. Quando effettua una prova di caratteristica, può decidere di ottenere 20 sul dado senza tirare. Il mercante può utilizzare questo privilegio fino a tre volte, dopo di che deve completare un riposo lungo per poterlo utilizzare nuovamente.
Se il mercante non può utilizzare questo privilegio, il GM può far fallire automaticamente una singola prova del mercante, a causa delle macchinazioni di uno dei suoi rivali.

INVIATO COMMERCIALE
Al 7° livello, un mercante addestra il suo gregario ad essere un ottimo inviato e a rappresentarlo ufficialmente presso i propri clienti. Grazie a questo insegnamento, il gregario ottiene competenza in Persuasione.

NON SONO GLI ANNI
Al 14° livello, il mercante diventa una figura intrigante e sa come fare tesoro del proprio fascino, a metà tra lo studioso e l'avventuriero, e del fatto che sia costantemente circondato da rarità di ogni genere. Quando effettua una prova di caratteristica per persuadere qualcuno che potrebbe avere un interesse romantico nei suoi confronti, il mercante aggiunge 1d6 al risultato.

CONTRABBANDIERE

Non tutte le merci sono permesse ovunque, non tutti i porti impongono dazi equi e non tutti i clienti sono disposti ad aspettare: per ovviare a tutte queste annose questioni ci sono i contrabbandieri. Specializzati nel far circolare la propria mercanzia al di fuori dei canali convenzionali (e strettamente legali), i Contrabbandieri sanno come procurare ai propri acquirenti anche quegli oggetti che normalmente sarebbe impossibile trovare.

GUARDARSI ALLE SPALLE
A causa della professione a cui si è dedicato, il mercante si guarda sempre le spalle per proteggersi da eventuali minacce, e la cosa non sorprende affatto i suoi alleati. Quando utilizza la sua Rete di Contatti dal 3° livello, il mercante ottiene un'informazione precisa su chi o almeno quanta gente è sulle sue tracce.

RICETTATORE
Al 7° livello, il mercante addestra il suo gregario affinché possa fargli da spalla durante le contrattazioni con i clienti o nell'ottenere guadagno dalle merci illecite. Grazie a questo insegnamento, il gregario ottiene competenza in Inganno.

PASSAGGI SICURI
A partire dal 14° livello, il mercante sfrutta gli anni di lavoro sul campo, tra gli scaffali delle botteghe e i mercati delle grandi città, per entrare e uscire da ogni luogo in compagnia di merci interessanti. Se il mercante deve nascondere un oggetto, può aggiungere 1d6 alla prova, grazie a dei trucchi del mestiere.

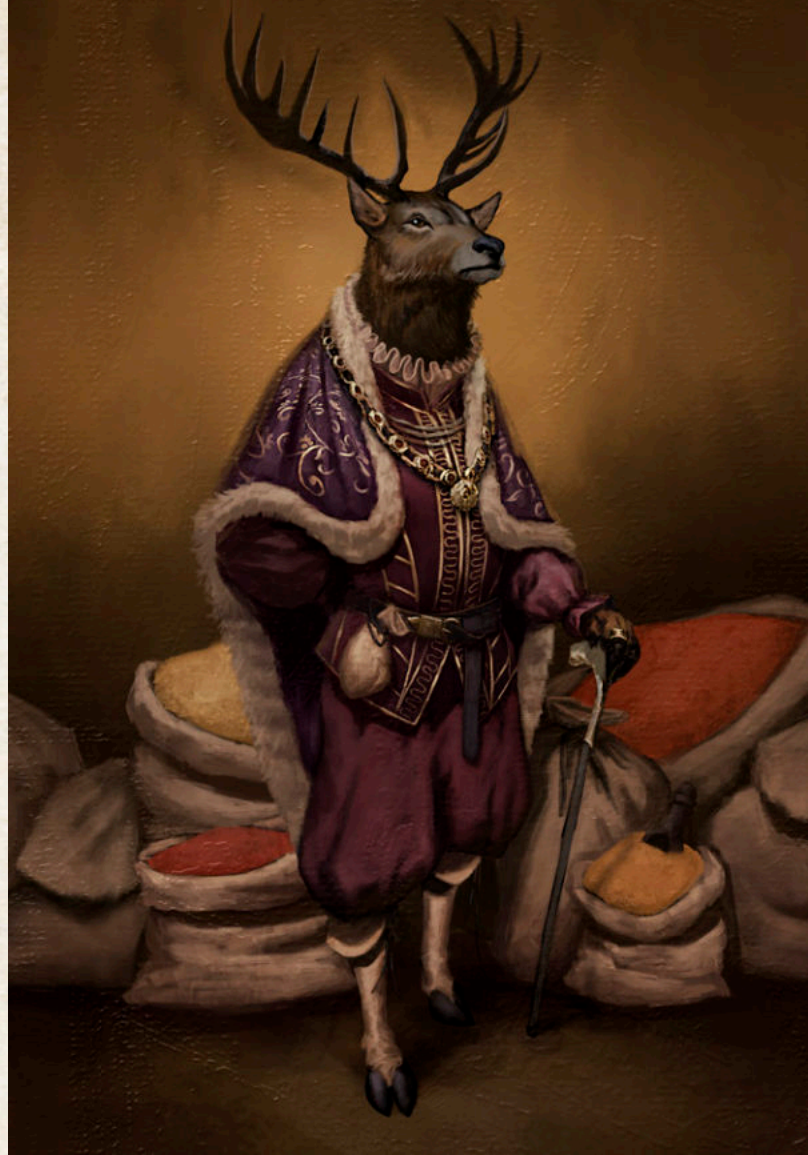
Una volta durante una sequenza di narrazione incentrata sull'entrare o uscire di soppiatto da un luogo, il mercante può utilizzare un'azione bonus per ottenere un successo automatico.

FARE IL PROPRIO LAVORO
Al 18° livello, il mercante è un contrabbandiere estremamente esperto che riesce a far perdere le proprie tracce o ad avere il potere di sviare le informazioni sul suo conto. A discrezione del GM, se il mercante non vuole essere riconosciuto, non viene riconosciuto, tranne che da qualcuno che lo conosca bene personalmente.

MAGNATE
Se al collezionista interessa la rarità e al contrabbandiere di non far scoprire ai conestabili i propri magazzini segreti, al magnate importa solo di tutto quello che il commercio ha da offrire: la creazione di nuova ricchezza, l'apertura di nuove botteghe, lo sviluppo di nuovi contatti. Insomma, punta alla crescita della propria impresa in ogni direzione. I magnati desiderano il successo, e sono disposti a rischiare parecchio per raggiungerlo; d'altronde, si sa che spesso sono gli investimenti più incerti quelli che danno i maggiori ritorni.

OLIARE GLI INGRANAGGI
Il mercante sa perfettamente quale mano stringere o quante monete bisogna infilare in una tasca per il proprio tornaconto. Quando il mercante utilizza la sua Rete di Contatti, dal 3° livello deve spendere la metà delle monete necessarie per poter ottenere un favore più importante.

MAGGIORDOMO
Al 7° livello, il mercante ha involontariamente istruito il suo gregario, permettendogli di intuire rapidamente dove intervenire nella sua quotidianità e far sì che il mercante sia adeguatamente servito. Grazie a questo insegnamento, il gregario ottiene competenza in Indagare.

NOBLESSE OBLIGE
La grandezza del mercante è tale che chiunque gli giri attorno ne guadagni di riflesso a livello monetario. Quando il mercante arriva al 14° livello, e a ogni livello successivo, può aumentare di 1 il Conio di tre alleati che abbiano meno Conio di lui. Inoltre, il Conio del mercante vale 300 monete addizionali.

FARE LA FELICITÀ
Al 18° livello, il mercante sa come gestire il proprio Conio con sapienza e farlo crescere ben oltre le aspettative di un qualsiasi altro mercante. Il suo punteggio di Conio ha un unico limite a 100 e ignora tutti gli altri limiti. Inoltre, quando guadagna un livello, guadagna un secondo Conio addizionale.

Mortificato

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Cariche Sanguigne
1°	+2	Mortificazione, Difesa Senza Armatura, Lesioni Autoinflitte	-
2°	+2	Filosofia Mortificata, Cariche Sanguigne, Magia del Dolore	1
3°	+2	Dal Dolore al Trionfo, Attaccare con Abbandono	1
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	1
5°	+3	Privilegio della Filosofia Mortificata	2
6°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	2
7°	+3	Benedizione Rossa	2
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	2
9°	+4	—	2
10°	+4	Privilegio della Filosofia Mortificata	2
11°	+4	Canto Mistico	3
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3
13°	+5	Privilegio della Filosofia Mortificata	3
14°	+5	Trance Mistica	3
15°	+5	—	3
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3
17°	+6	Dolore Oltre la Morte	4
18°	+6	Privilegio della Filosofia Mortificata	4
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4
20°	+6	Il Dolore è Vita	4

Quando un avventuriero si prepara per partire, sapendo di andare incontro a possibili schermaglie, intrighi e pericoli d'ogni sorta, fa tutto il possibile per proteggersi efficacemente. Sceglie una buona armeria, chiede il consiglio del fabbro e fa il suo acquisto: se è di modeste possibilità, opterà per un buon gambesone, magari un solido bacinetto; se è facoltoso, commissionerà addirittura un'armatura completa, in modo d'essere vestito d'acciaio da capo a piedi. Nessun prezzo è troppo alto di fronte alla prospettiva di evitare le ferite e portare a casa una pelle quanto più possibile integra. Per i mortificati non è così, poiché le ferite che sono sicuri di riportare saranno quasi sicuramente da loro stessi inflitte. Gli appartenenti a questa sinistra setta religiosa, forse la frangia più estrema della Chiesa delle Ossa (ad onor del vero, solo recentemente riconosciuta formalmente) credono che la carne, soprattutto la propria, sia un inutile orpello che ricopre il sacro scheletro, e per questo vada appunto mortificata. Le pratiche di autolesionismo che li contraddistinguono non hanno però solo una valenza simbolica, ma sembrano in grado di attivare uno stato di furia mistica spaventosa e spesso sfruttata in battaglia.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un mortificato ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d12 per ogni livello da mortificato
Punti Ferita al 1° Livello: 12 + il modificatore di Costituzione del mortificato
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d12 (o 7) + il modificatore di Costituzione del mortificato per ogni livello da mortificato dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere
Armi: Armi semplici, mazzafrusto
Strumenti: Nessuno
Tiri Salvezza: Costituzione, Carisma
Abilità: Due a scelta tra Arcano, Intuizione, Medicina, Natura, Percezione, Religione e Sopravvivenza

EQUIPAGGIAMENTO

Un mortificato inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dalla sua ventura:

- (a) una coppia di pugnali
  o (b) una qualsiasi arma semplice
- (a) un mazzafrusto
  o (b) una qualsiasi arma semplice da mischia
- Una tabarda imbottita, una dotazione da esploratore e un cilicio

MORTIFICAZIONE

Quando un mortificato perde punti ferita, può usare la propria reazione per entrare in uno stato di trance mistica. Durante questo stato, ottiene +2 ai danni degli attacchi e resistenza ai danni contundenti, taglienti e perforanti. La Mortificazione ha termine alla fine del prossimo turno del mortificato se nel suo ultimo turno non ha attaccato una creatura ostile o non ha subito danni, o comunque dopo 1 minuto. Questo privilegio non può essere utilizzato nuovamente se il mortificato non ha passato prima un proprio turno senza Mortificazione.

Se il mortificato ha dei livelli di indebolimento, può attivare Mortificazione in qualsiasi momento.

Mortificazione non è utilizzabile per ridurre il costo delle azioni in una sequenza di narrazione.

DIFESA SENZA ARMATURA

Un mortificato che non indossa alcuna armatura ha CA pari a 10 + il suo modificatore di Costituzione + il suo modificatore di Destrezza. Il mortificato mantiene questo privilegio anche quando sta usando uno scudo.

LESIONI AUTOINFLITTE

In qualsiasi momento, un mortificato può infliggersi un numero di ferite pari al proprio livello. Tali danni ignorano qualsiasi immunità e, se il mortificato lo desidera, anche qualsiasi resistenza.

FILOSOFIA MORTIFICATA

Al 2° livello, un mortificato consacra il proprio dolore a una Filosofia Mortificata, scegliendo tra asceta, fanatico e santone in base alle sue convinzioni e alla sua interpretazione della parola della Confraternita. Ottiene benefici addizionali al 3° livello e poi di nuovo al 5°, 10°, 13° e 18° livello.

CARICHE SANGUIGNE

Chi pratica l'autolesionismo trae la sua forza nel vedere lo scorrere del proprio sangue sopra alla sua pelle, come simbolo della penitenza da lui meritata. Al 2° livello, un mortificato guadagna da questo supplizio delle cariche sanguigne. Può spendere una carica sanguigna per attivare i privilegi di una Filosofia Mortificata o che utilizzano Lesioni Autoinflitte, e ottiene una ulteriore carica sanguigna al 5°, 11° e 17° livello.

Il mortificato recupera metà delle sue cariche sanguigne ogniqualvolta subisce un livello di indebolimento, e interamente dopo aver completato un riposo breve.

MAGIA DEL DOLORE

Le capacità innate di un mortificato si nascondono tra lo scorrere del sangue e l'acre odore ferroso che ne sussegue, donandogli la capacità di lanciare incantesimi attraverso le cariche sanguigne. La lista di incantesimi da mortificato comprende le liste di Paladino e Warlock. Queste liste possono essere ampliate e modificate con GM e giocatori in accordo.

TRUCCHETTI

Dal 2° livello, un mortificato conosce sempre il trucchetto sangue brillante del martire (descrizione presentata alla fine del mestiere), più altri due trucchetti. Può cambiare un trucchetto quando guadagna un nuovo livello da mortificato. Il mortificato conosce un trucchetto in più a partire dal 5° livello, e un altro trucchetto dall'11° livello.

INCANTESIMI SANGUIGNI

Un mortificato utilizza le proprie cariche sanguigne come slot incantesimo. Il livello dello slot incantesimo è pari alla metà del livello di un mortificato, fino a un massimo del 5° livello. Conosce un numero di incantesimi pari a 1 + il livello del mortificato, fino a un massimo di 12 incantesimi. È possibile modificare un incantesimo scelto dopo aver completato un riposo lungo.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Costituzione è la caratteristica utilizzata dal mortificato per i propri incantesimi, che derivano dal suo sangue e dalla sua stessa vita.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del mortificato + il modificatore di Costituzione del mortificato

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del mortificato + il modificatore di Costituzione del mortificato

DAL DOLORE AL TRIONFO

Al 3° livello, quando un mortificato effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza e ottiene 1, può decidere di utilizzare Lesioni Autoinflitte per farlo diventare un 20 naturale. Il danno è di tipo necrotico, ignora resistenze e immunità, e consente di attivare la Mortificazione.

ATTACCARE CON ABBANDONO

Dal 3° livello, abbandonando ogni difesa per accogliere il dolore attorno a sé, un mortificato, quando effettua il suo primo attacco nel suo turno, può decidere di disporre di vantaggio ai tiri per colpire durante questo turno, ma i tiri per colpire contro di lui dispongono di vantaggio fino all'inizio del suo turno successivo.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo al 6°, 8°, 12°, , 16° e 19° livello, un mortificato può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

BENEDIZIONE ROSSA

A partire dal 7° livello, un mortificato conosce il valore del proprio sangue e la vita che ne deriva. Come azione può utilizzare Lesioni Autoinflitte per aumentare di 10 i punti ferita massimi di tre alleati, fino al suo prossimo riposo breve o lungo. Questo privilegio può essere utilizzato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

CANTO MISTICO

All'11° livello, un mortificato può sublimare il proprio dolore e sentire il canto del suo animo purificato. Mentre è sotto l'effetto di Mortificazione, può utilizzare la propria reazione quando un'altra creatura entro 9 metri da lui subisce danno per far risuonare il canto del proprio dolore con gli altri. Per il minuto successivo durante la Mortificazione, ogni attacco che il mortificato effettua raddoppia i dadi del danno e può utilizzare la reazione per subire il danno di un attacco al posto di un'altra creatura entro 9 metri, compreso quello che ha causato l'attivazione di Canto Mistico. Questo privilegio può essere utilizzato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

TRANCE MISTICA

Al 14° livello, il corpo di un mortificato trascende dalla propria carne, portando il dolore a un livello mistico: durante la Mortificazione, ignora gli effetti dei primi cinque livelli di indebolimento.

DOLORE OLTRE LA MORTE
Al 17° livello, un mortificato ha un legame talmente forte tra la propria anima e il dolore che neanche la morte è in grado di separare. Durante la Mortificazione, il mortificato non può morire.

IL DOLORE È VITA
Al 20° livello, il dolore è tale che raggiunge una forma incorporea alla morte di un mortificato. Quando un mortificato muore, il suo dolore vaga come un'entità incorporea per 1d10 giorni, durante i quali può muoversi con una velocità di volare di 8 metri e la sola azione che può compiere è dialogare con chi desidera.

Al termine del periodo, il mortificato può scegliere se rigenerare il proprio corpo, portando con sé l'entità del dolore e ritornando in vita a patto che il suo corpo sia ancora integro, oppure se morire definitivamente.

FILOSOFIA MORTIFICATA
Al 3° livello, un mortificato consacra il proprio dolore a una filosofia più definita nel suo percorso verso la Mortificazione tra Asceta, Fanatico e Santone in base alle sue convinzioni e alla sua interpretazione della parola della Confraternita, ottenendo alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 5°, 10°, 13° e 18° livello.

ASCETA
Gli asceti sono seguaci di una particolare filosofia all'interno della setta chiamata l'Eresia della Mano di Ferro. Tanto sinistra quanto estrema, i suoi discepoli si autocondannano a un tormento eterno ricoprendosi gradualmente di piastre di metallo uncinato e rivettato alla propria carne, partendo proprio dalle mani. Spaventosi agli occhi degli altri e costantemente sofferenti, gli asceti raggiungono le vette del misticismo possibile ai mortificati.

FRAGILITÀ
Al 2° livello, il corpo del mortificato è più fragile del normale. A causa di questa condizione fisica, quando subisce il primo livello di indebolimento, subisce anche il secondo.

VISIONE
A partire dal 5° livello, il mortificato sa vedere nei momenti migliori la speranza per il futuro. Quando effettua un tiro in cui dispone di vantaggio, può tenere da parte il dado non utilizzato per impiegarlo successivamente come risultato del dado di una sua prova di caratteristica, tiro salvezza o tiro per colpire. Il mortificato non può tenere da parte il dado se ne ha già uno in possesso da un tiro precedente.

PREVEGGENZA
A partire dal 10° livello, il dolore mostra la retta via al mortificato. Quando il mortificato effettua una prova di caratteristica o un tiro per colpire, può utilizzare Lesioni Autoinflitte e sostituire il numero di punti ferita che ha perduto al risultato del dado, fino a un massimo di 19.

IMPERVIO
A partire dal 13° livello, le avversità non possono turbare l'animo dell'asceta. Quando il mortificato fallisce un tiro salvezza, può utilizzare le proprie Lesioni Autoinflitte per cambiare il risultato del dado nel numero di punti ferita persi, potenzialmente cambiando il risultato.

VITALITÀ INTERIORE
Al 18° livello, l'animo del mortificato domina il suo corpo. Dal momento in cui entra in stato di Mortificazione può recuperare fino alla metà del massimo dei punti ferita. Questo privilegio può essere utilizzato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

FANATICO

Tutti i mortificati traggono potere dal proprio sangue, ma i fanatici raggiungono il parossismo quando subiscono gravi ferite, diventando una visione terrificante di sangue e furia. Più sopportano colpi, più sono in grado di restituirne, animati da una cieca sete di violenza. Persino il loro stesso sangue può diventare un'arma, bruciando gli avversari come una punizione divina. I fanatici sono impossibili da tenere a bada quando si trovano in questo stato di trance distruttrice, e chi attraversa il loro cammino trova solo devastazione.

GUERRIERO DELLA FEDE
Il mortificato ha competenza in tutte le armi da guerra. Tuttavia, il fervore nelle arti della guerralo distoglie dall'illuminazione, portandolo verso l'utilizzo di un potere più grezzo. A causa di questo, il livello degli slot incantesimo forniti dalle cariche sanguigne è dimezzato: avanzano al 2° livello quando il mortificato raggiunge il 5° livello, al 3° quando raggiunge il 9° livello, al 4° quando raggiunge il 13° livello e al 5° quando raggiunge il 17° livello.

FURIA SCARLATTA
Una volta per turno a partire dal 2° livello, se il mortificato è affetto dalla Mortificazione, può spendere una carica sanguigna o utilizzare Lesioni Autoinflitte per effettuare un attacco in più quando esegue l'azione di Attacco.

ATTACCO EXTRA
A partire dal 5° livello, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno, il mortificato può attaccare due volte anziché una.

TERRORE ROSSO
A partire dal 10° livello, il mortificato è una visione terrificante di sangue e ferite. Quando attiva Mortificazione e quando subisce un colpo critico, può spendere una carica sanguigna per costringere un qualsiasi numero di creature entro 9 metri a effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Le creature che falliscono sono spaventate fino alla fine del loro prossimo turno. Le creature che effettuano con successo il tiro salvezza sono immuni agli effetti di questo privilegio per 24 ore.

SANGUE RIBOLLENTE
Al 13° livello, quando il mortificato è affetto dalla Mortificazione e subisce danni da un attacco effettuato da una creatura entro 1,5 metri, può spendere una carica sanguigna per infliggere 4d10 danni radiosi o necrotici al bersaglio (a scelta del mortificato).

CERCARE IL DOLORE
Al 18° livello, il mortificato diventa il ricettacolo stesso del dolore di tutte le creature che gli sono vicino. Quando una creatura entro 18 metri subisce un colpo critico, il mortificato può scegliere di subire gli effetti del colpo critico utilizzanOo la propria reazione.

SANTONE

Gli aderenti a questa filosofia traggono dallo spargimento del proprio sangue un potere senza pari, quello di incendiare negli altri lo stesso folle ardore. Folle radunate ad acclamare i sermoni e i macabri spettacoli di un santone ne vengono condizionate, potendo tramutarsi in un'incontrollabile forza devastatrice capace di compiere sconsiderate imprese al di là di ogni logica e amor proprio. Il sangue è più potente delle parole, ma l'unità può diventare un'arma crudele quanto devastante.

CICATRICI VISTOSE

Al 2° livello, il corpo del mortificato presenta cicatrici evidenti e spesso messe in bella mostra: questo è di ostacolo nel riuscire a passare inosservato, ma gli concede vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire).

ELOQUIO IRRESISTIBILE

A partire dal 5° livello, il mortificato può sfruttare lo spettacolo vistoso delle proprie bruciature per incantare inesorabilmente chi ha di fronte. Impiegando la propria azione per parlare a una creatura usando Lesioni Autoinflitte, il mortificato forza la creatura ad effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se la creatura fallisce, è affascinata dal mortificato fino all'inizio del prossimo riposo lungo del mortificato o finché il mortificato non intraprende un'azione ostile nei confronti della creatura. Se il mortificato affascina una creatura in questo modo, non può affascinarne altre.

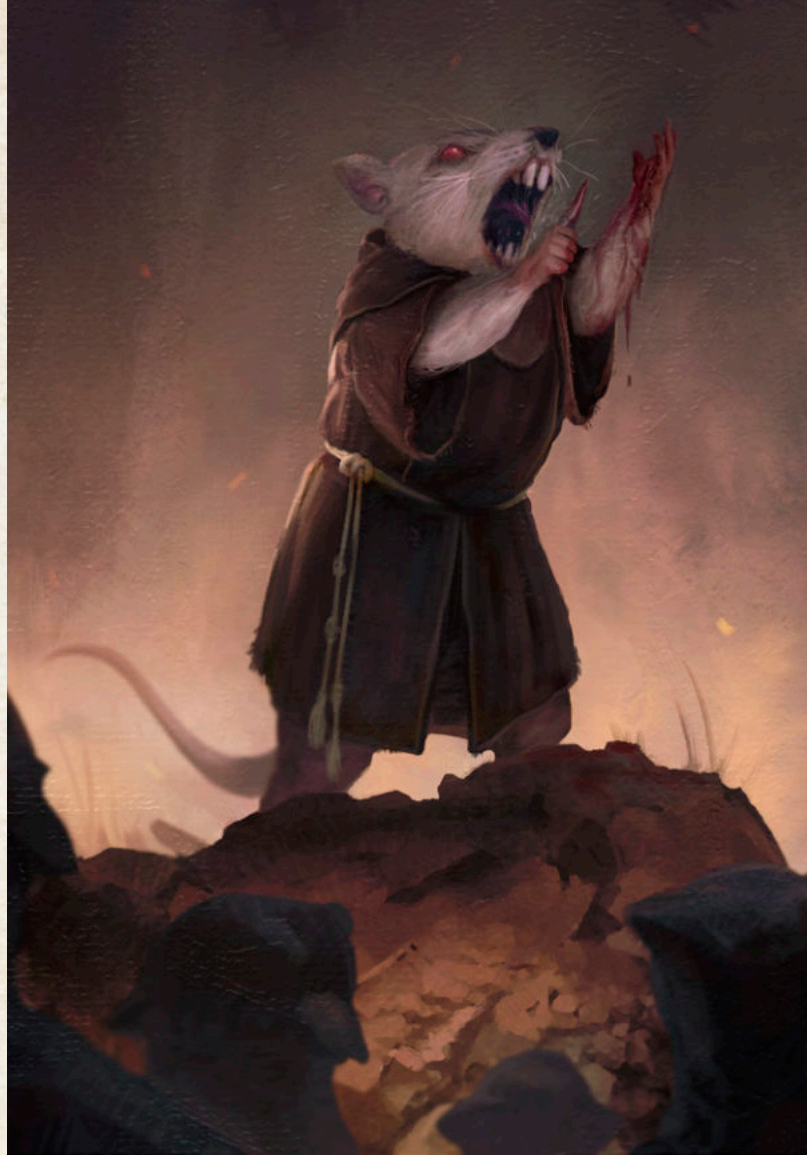
DISCORSO INFIAMMANTE

Al 10° livello, le parole del mortificato sanno trainare le moltitudini. Se il mortificato ha meno della metà dei propri punti ferita massimi, può utilizzare il suo Eloquio Irresistibile su tutti i bersagli entro 18 metri o su un'unità sotto il suo comando. Finché le creature sono affascinate in questa maniera, possono ripetere il primo tiro salvezza che falliscono.

FERVORE BRUCIANTE

Al 13° livello, il mortificato è incapace di arrendersi: quando raggiunge 0 punti ferita viene invece portato a un numero di punti ferita pari al proprio livello. Questo privilegio può essere utilizzato nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

PURIFICATO DAL FUOCO

Al 18° livello, il mortificato è in una stupenda simbiosi con le fiamme di cui si circonda. Se lo desidera, può ridurre a 0 tutti i danni da fuoco che subisce.

INCANTESIMI: SANGUE BRILLANTE DEL MARTIRE

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Una fiamma di crepitante luce dorata sfreccia verso una creatura entro gittata. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 1d8 + il suo modificatore di Costituzione danni radiosi, che aumentano a 1d12 se l'incantatore è in stato di Mortificazione.

Quando l'incantatore arriva ai livelli superiori, l'incantesimo crea più fiamme: due fiamme al 5° livello, tre fiamme all'11° livello e quattro fiamme al 17° livello. L'incantatore può indirizzare le fiamme contro lo stesso bersaglio o contro bersagli diversi, effettuando un tiro per colpire separato per ogni fiamma.

Sacerdote

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Fuori dalla Norma, Magia Sacra, Via del Devoto
2°	+2	Incanalare Divinità
3°	+2	Sermone
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	Privilegio della Via del Devoto
6°	+3	Nuovo Trucchetto
7°	+3	Privilegio della Via del Devoto
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	—
10°	+4	Incanalare Divinità (2)
11°	+4	Privilegio della Via del Devoto
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	—
14°	+5	Nuovo Trucchetto
15°	+5	Privilegio della Via del Devoto
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	Trasfigurazione
18°°	+6	Nuovo Trucchetto
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	Devozione Incrollabile

Vesteria è una terra in cui è difficile non credere a nulla. Portenti di ogni tipo possono essere veduti coi propri occhi: il tocco di un guaritore rimargina le ferite come nessun unguento o cataplasma potrebbe mai, alimentato dalla sua pura fede; persino la folle Plautilla, di cui molti osarono dubitare, tornò alla luce parlando la voce dei profeti e recando con sé un osso talmente grande da non poter appartenere a nessuno se non a un divino Antenato.

Non importa se appartengano alla rigida gerarchia della Chiesa delle Ossa, la religione più diffusa e praticata nel continente, o ai culti animisti di certe comunità rurali o qualsiasi altra religione minore di cui nemmeno gli studiosi più autorevoli hanno notizia: i sacerdoti sono la voce della fede nel mondo, le sue gambe, i suoi occhi, e spesso persino il suo braccio armato. Sono dotati di poteri fuori dal comune, che possono assumere molteplici forme e applicarsi dai campi di battaglia alle piazze gremite di folla, direttamente incanalati dalla divinità della quale si fanno portavoce e a cui hanno votato la propria esistenza.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un sacerdote ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da sacerdote
Punti Ferita al 1° Livello: 5 + il modificatore di Costituzione del sacerdote
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del sacerdote per ogni livello da sacerdote dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere, armature medie
Armi: Armi semplici
Strumenti: Nessuno
Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma
Abilità: Due a scelta tra Intuizione, Medicina, Persuasione, Religione e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Un sacerdote inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dalla sua ventura:

- (a) una mazza
  o (b) un martello d'armi (se ha competenza)
- (a) una tabarda imbottita, (b) un giaco di maglia o (c) una giubba d'arme (se ha competenza)
- (a) una balestra leggera e 20 quadrelli
  o (b) una qualsiasi arma semplice
- (a) una dotazione da sacerdote
  o (b) una dotazione da esploratore
- Un simbolo sacro

FUORI DALLA NORMA

Un sacerdote vive generalmente ai margini della società, e in un primo momento è considerato come un reietto, se non addirittura un pazzo. Per questo motivo, inizia il gioco con il proprio Conio ridotto di 1.

Il suo fervore è però ben visto tra i membri delle associazioni e delle corporazioni, principalmente perché scorgono in esso un'opportunità da sfruttare. Un sacerdote inizia il gioco scegliendo una fazione favorita. Acquisisce automaticamente un punto di Fama nei confronti della fazione scelta, e tutte le volte che avanza di livello.

MAGIA DEL PATTO

La devozione e l'illuminazione di un sacerdote gli consentono di incanalare il proprio potere tramite il divino a cui rivolge le sue preghiere. La lista di incantesimi da sacerdote comprende le liste di Chierico e Ranger. Queste liste possono essere ampliate e modificate con GM e giocatori in accordo.

TRUCCHETTI

Al 1° livello, un sacerdote conosce due trucchetti a sua scelta. Apprende un ulteriore trucchetto al 6°, 14° e 18° livello.

SLOT INCANTESIMO

Un sacerdote possiede un singolo slot incantesimo di 1° livello. Al 2° livello acquisisce un secondo slot, quindi ne acquisisce un terzo all'11° e un quarto al 17°.

Il sacerdote recupera tutti i propri slot incantesimo dopo aver completato un riposo breve.

Tutti gli slot di un sacerdote sono sempre dello stesso livello, che varia a seconda della Via del Devoto scelta.

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Al 1°li vello, un sacerdote conosce due incantesimi di 1° livello. Ogni volta che acquisisce un livello da sacerdote, può apprendere un incantesimo in più, fino a un massimo di 12 incantesimi quando raggiunge l'11° livello. Un sacerdote può sostituire un incantesimo che conosce quando guadagna un nuovo livello da sacerdote e alla fine di un riposo lungo. Un sacerdote può acquisire solo incantesimi per i quali abbia uno slot incantesimo di livello adeguato.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Saggezza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da sacerdote, quindi un sacerdote usa Saggezza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Saggezza per definire la CD dei tiri salvezza di un incantesimo da sacerdote da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del sacerdote + il modificatore di Saggezza del sacerdote

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del sacerdote + il modificatore di Saggezza del sacerdote

FOCUS DA INCANTATORE

Un sacerdote può usare un simbolo sacro come focus da incantatore per i suoi incantesimi da sacerdote.

VIA DEL DEVOTO

Al 1° livello, un sacerdote sceglie una Via del Devoto che identifichi quale compito o quale destino gli sia stato assegnato dalle sue visioni. La Via del Devoto gli fornisce dei privilegi al 5° livello e nuovamente al 7°, 11° e 15°li vello.

INCANALARE DIVINITÀ

Al 2° livello, un sacerdote ottiene la capacità di incanalare energia divina direttamente dalla sua fede e usa quell'energia per alimentare effetti magici. Un sacerdote parte con due effetti: Evocare Energie Mistiche e un altro effetto che dipende dalla Via del Devoto scelta inizialmente.

Dopo aver utilizzato un effetto Incanalare Divinità, un sacerdote deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo utilizzare di nuovo. A partire dal 10° livello, un sacerdote può utilizzare Incanalare Divinità due volte tra un riposo e l'altro.

INCANALARE DIVINITÀ: EVOCARE ENERGIE MISTICHE

Come azione bonus un sacerdote sa evocare le forze occulte delle proprie visioni che gli consentono di ripristinare parte del potere divino raccolto tramite le sue preghiere, permettendogli di recuperare uno slot incantesimo da sacerdote.

SERMONE

A partire dal 3° livello, l'oratoria di un sacerdote riesce a renderlo oggetto di adorazione in ogni situazione. Come azione, può parlare con una persona e farle effettuare un tiro salvezza su Saggezza; se questo tiro salvezza fallisce, il sacerdote impone alla persona la condizione affascinato per 1 minuto. Un sacerdote può nuovamente utilizzare questo privilegio dopo aver completato un riposo breve o lungo.

Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza di 5 o più, la durata della condizione affascinato è indefinita e dura finché il bersaglio non passa un intero periodo, tra un riposo lungo e un altro, senza vedere il sacerdote. Alla fine di un riposo lungo, il bersaglio può tentare di ripetere il tiro salvezza.
Un sacerdote può avere un solo effetto di durata indefinita attivo per la condizione affascinato.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un sacerdote può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

TRASFIGURAZIONE

Al 17° livello, il potere di un sacerdote è tale da risplendere della luce del divino nel suo animo, e come azione ha la possibilità di mostrarsi con un aspetto soave e terribile.

Il sacerdote può emanare una luce radiosa entro 9 metri che gli permette di disporre di vantaggio a tutti i tiri salvezza e rende la sua voce immune a qualsiasi effetto che la silenzi. Può inoltre attivare un qualsiasi effetto di Incanalare Divinità di cui è a conoscenza.

Tutti gli alleati che iniziano il proprio turno nell'area della luce radiosa, o la prima volta che vi entrano nel proprio turno, guadagnano 10 punti ferita temporanei.

Tutti gli avversari che iniziano il proprio turno nell'area della luce radiosa, o la prima volta che vi entrano nel proprio turno, devono effettuare un tiro salvezza su Saggezza o subire la condizione di affascinato o spaventato, a scelta del sacerdote, fino alla fine del loro prossimo turno.

DEVOZIONE INCROLLABILE

Dal 20° livello, la forza della fede da parte di un sacerdote gli permette di godere della luce del divino anche nelle situazioni più buie. Quando un sacerdote tira l'iniziativa e non ha più slot incantesimo disponibili, ne recupera uno.

VIA DEL DEVOTO

INQUISITORE

L'inquisitore può essere descritto con gli stessi termini che descrivono la sua fede: inflessibile, incorruttibile, incrollabile. Questi cacciatori di eretici hanno fatto dell'epurazione delle minacce alla religione la propria missione di vita, e sono più che disposti a impugnare le armi per perseguirla. La loro presenza intimidatoria e lo zelo ardente fomentano gli alleati e terrorizzano gli avversari, che quando si parano loro davanti sanno di dover fronteggiare non solo acciaio, ma anche furia divina.

MAGIA DELL'INQUISITORE
La magia del sacerdote deriva dalla propria determinazione. Dopo aver raggiunto determinati livelli da sacerdote, i suoi slot incantesimo aumentano di livello, come segue: raggiungono il 2° livello a partire dal 7° livello da sacerdote, quindi il 3° a partire dal 13° e il 4° a partire dal 19°. Allo stesso modo, un sacerdote aumenta il livello massimo degli incantesimi che può conoscere.

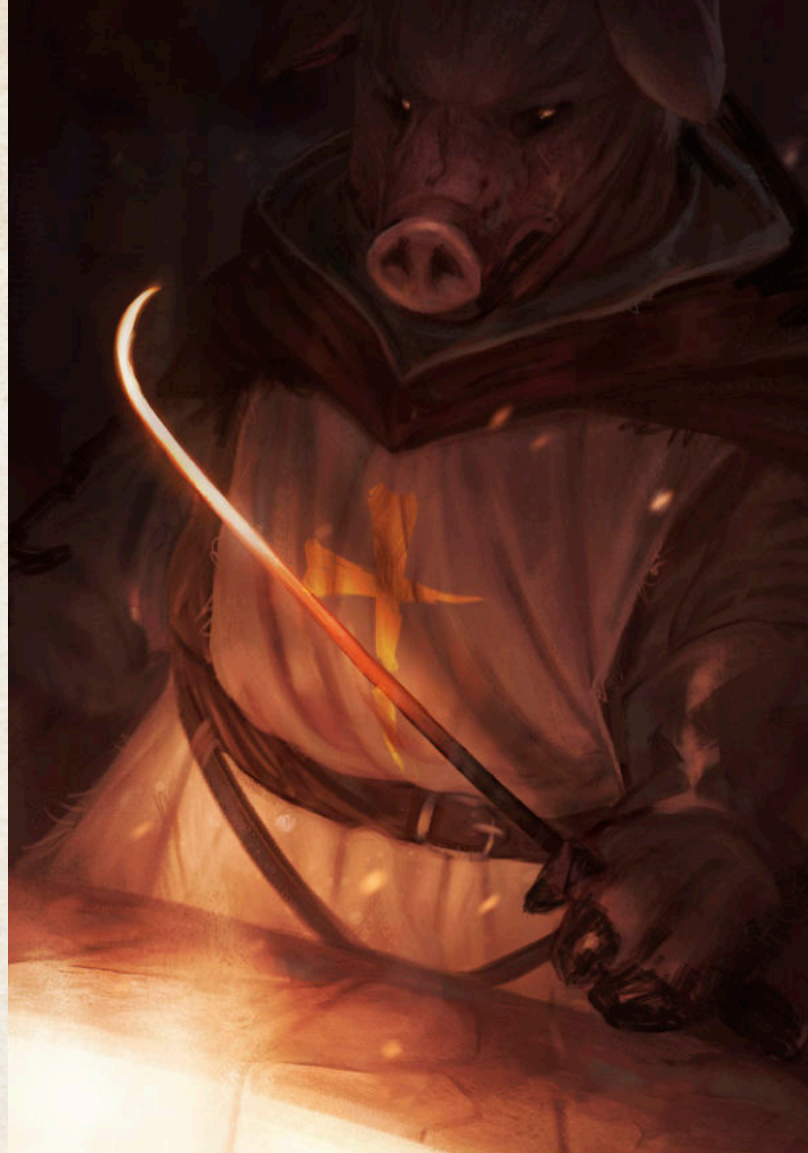
STRUMENTI DELL'INQUISIZIONE
Al 1° livello, un sacerdote ha sempre pronto l'incantesimo *marchio del cacciatore*, in aggiunta agli altri incantesimi. Tale incantesimo non richiede concentrazione e lo slot incantesimo utilizzato per lanciarlo viene recuperato alla fine del turno del sacerdote.

Se il sacerdote lancia un incantesimo che richiede concentrazione e lo mantiene per tutta la durata, al termine dell'incantesimo può spendere un Dado Vita per recuperare un ammontare di punti ferita pari al risultato del dado lanciato + il modificatore di Costituzione del sacerdote.

GUERRA AGLI INFEDELI
Al 1° livello, un sacerdote acquisisce competenza in tutte le armi da guerra e in tutte le armature.

INCANALARE DIVINITÀ: PUNIRE L'INFEDELE
A partire dal 2° livello, un sacerdote sa portare rovina ai propri nemici: come azione può consacrare la propria arma, infondendola della rabbia divina. Per 1 minuto, se utilizzata dal sacerdote, l'arma aggiunge il bonus di Saggezza del sacerdote ai tiri per colpire e ai danni.

INCANALARE DIVINITÀ: SGUARDO INQUISITORIO
A partire dal 2° livello, un sacerdote sa scavare nel cuore di un nemico facendo leva sui sensi di colpa e sulle debolezze. Come azione può imporre a una creatura entro 9 metri di effettuare un tiro salvezza su Saggezza: se lo fallisce, la creatura è spaventata dal sacerdote per 1 minuto e la sua velocità è ridotta a 0.

ATTACCO EXTRA
A partire dal 5° livello, quando il sacerdote effettua l'azione di Attacco durante il proprio turno, può attaccare due volte anziché una.

TRIBUNALE INQUISITORIO
A partire dal 7° livello, il sacerdote sa come estorcere le informazioni di cui ha bisogno. Se utilizza il suo Sermone su un bersaglio che ha subito danni da parte del sacerdote, quel bersaglio può diventare, a scelta del sacerdote, spaventato al posto di affascinato se fallisce il tiro salvezza. Inoltre, il sacerdote scopre un tratto della personalità di un bersaglio spaventato.

FURIA DIVINA
A partire dall'11° livello, il fervore guerriero di un sacerdote rifulge nelle fiamme della battaglia: ogni suo attacco in mischia infligge 1d8 danni radiosi addizionali.

INCANALARE DIVINITÀ: NE UCCIDE PIÙ LA SPADA
Al 15° livello, se un sacerdote lancia *marchio del cacciatore* su un bersaglio e questo lo costringe a effettuare un tiro salvezza mentre è a portata dell'arma che il sacerdote impugna, il sacerdote utilizza la sua reazione per effettuare un attacco con quell'arma: se colpisce, il tiro salvezza si considera effettuato con successo; altrimenti, si considera fallito.

GUARITORE

La misericordia divina trova una delle sue espressioni più pure nelle mani del guaritore, che cura i mali, neutralizza i veleni e rimargina le ferite con la sua fede compassionevole e profonda. Molto amati anche dai meno credenti, che non ne negherebbero mai la comprovata efficacia, sono una presenza comune sui campi di battaglia, dove fortificati dalla fede sfidano la morte per recare rapido soccorso ai feriti, che considerano l'apparizione di un guaritore più dolce di quella della divinità stessa.

MAGIA DEL GUARITORE

La magia del sacerdote deriva dalla propria comprensione degli altri. Dopo aver raggiunto determinati livelli da sacerdote, i suoi slot incantesimo aumentano di livello, come segue: raggiungono il 2° livello a partire dal 5° livello da sacerdote, quindi il 3° a partire dal 9°, il 4° a partire dal 13° e il 5° a partire dal 17°. Allo stesso modo, aumenta il livello massimo degli incantesimi che può conoscere.

TOCCO GUARITORE

Il sacerdote ha una riserva di Dadi Cura (d6) pari al proprio livello. A partire dal 1° livello, un sacerdote può toccare una creatura con un'azione e spendere uno di questi d6 per curarla di un ammontare di punti ferita pari al risultato del tiro di quel dado + il modificatore di Saggezza del sacerdote.

Il sacerdote può anche rimuovere un veleno, una malattia o una maledizione quando cura qualcuno in questo modo. A partire dal 5° livello, il sacerdote può spendere due dadi con un singolo tocco, che diventano tre all'11° livello e quattro al 17°.

Se il sacerdote non ha più Dadi Cura da spendere, può utilizzare i Dadi Vita del bersaglio.

Il sacerdote può recuperare tutti i Dadi Cura spesi solo dopo aver completato un riposo lungo.

INCANALARE DIVINITÀ: PRESERVARE LA VITA

A partire dal 2° livello, un sacerdote può utilizzare Incanalare Divinità per curare chi è stato gravemente ferito.

Con un'azione, il sacerdote brandisce il suo simbolo sacro ed evoca un flusso di energia curativa che può ripristinare un numero di punti ferita pari a cinque volte il suo livello. Il sacerdote sceglie quindi le creature desiderate, purché siano situate entro 9 metri da lui, e suddivide questo ammontare di punti ferita tra di esse. Una creatura può ripristinare in questo modo un ammontare di punti ferita non superiore alla metà del suo massimo di punti ferita. Il GM potrebbe restringere l'utilizzo su creature che potrebbero non essere vive...

INCANALARE DIVINITÀ: GUIDA LA MIA MANO

A partire dal 2° livello, come azione un sacerdote può utilizzare Incanalare Divinità per aggiungere entro un minuto un bonus di +10 a un tiro per colpire o a un tiro salvezza dopo aver tirato il dado, ma prima di sapere dal GM se il tiro ha avuto successo o meno.

INCANTESIMI SANTI

A partire dal 5° livello, un sacerdote aggiunge il suo modificatore di Saggezza ai danni che infligge con qualsiasi trucchetto. Quando utilizza un trucchetto, può consentire a una creatura consenziente entro 3 metri di spendere un Dado Vita per curarsi.

CURE AMOREVOLI

Al 7° livello, se il bersaglio del Sermone di un sacerdote riceve delle cure, tutti i dadi tirati per determinare l'ammontare di punti ferita curati vengono migliorati: i risultati inferiori al modificatore di Saggezza del sacerdote che sta effettuando le cure vengono considerati pari ad esso.

TROVARE SEMPRE UNA STRADA
A partire dall'11° livello, un sacerdote sa essere efficace con i propri incantesimi. Una volta per turno, se un incantesimo con un singolo tiro di per colpire manca il bersaglio o se il bersaglio di un incantesimo con un singolo tiro salvezza supera il tiro salvezza, il sacerdote può lanciare un altro incantesimo senza spendere slot incantesimo aggiuntivi.

Se il primo incantesimo era un trucchetto, il secondo incantesimo può essere solo un trucchetto.

INCANALARE DIVINITÀ: PREVENIRE IL DOLORE
Al 15° livello, un sacerdote può utilizzare Incanalare Divinità per dissipare il dolore provato da qualcuno. Come azione, una creatura bersaglio delle preghiere del sacerdote entro 18 metri diventa resistente ai danni per 1 minuto e ignora gli effetti dei livelli di indebolimento fino alla fine del turno successivo del sacerdote.

L'effetto può essere attivato su un bersaglio non consenziente, che può effettuare un tiro salvezza su Carisma per resistere. L'effetto pone termine ad altri effetti che si mantengono infliggendo o subendo danni, come la Mortificazione.

PROFETA

L'arma del profeta non è il mazzafrusto, la spada, la daga o la picca. È la verità che la sua divinità gli ha rivelato nel mare di sussurri che si rincorrono nella mente di questo sacerdote, e non c'è missione più alta nella sua esistenza che rivelare questa verità a tutte le genti. Il desiderio di diffondere le parole divine lo porta spesso a viaggiare molto, e non è inusuale incrociare un profeta errante impegnato a predicare tanto nei più miseri villaggi quanto nelle piazze di Nochemburgo.

MAGIA DEL PROFETA
La magia del sacerdote deriva dalla propria visione mistica e dal bisogno di portarne notizia. Dopo aver raggiunto determinati livelli da sacerdote, i suoi slot incantesimo aumentano di livello, come segue: raggiungono il 2° livello a partire dal 3° livello da sacerdote, quindi il 3° a partire dal 5°, il 4° a partire dal 7° e il 5° a partire dal 9°. Allo stesso modo, aumenta il livello massimo degli incantesimi che può conoscere.

RITUALI
Dal 1° livello, un sacerdote può lanciare un incantesimo che conosce come rituale senza spendere slot incantesimo, ma aumentando il tempo di lancio di 1 minuto. L'incantesimo scelto deve comunque possedere il descrittore rituale.

DETTAMI
Dopo aver scelto questa Via del Devoto, un sacerdote dovrebbe decidere un ideale, simile a un tratto della personalità, che definisca che tipo di consigli gli diano le voci che sente nella testa. Tale ideale non dovrebbe essere identico a quello del profeta e contribuisce a definire i nemici della sua fede.

INCANALARE DIVINITÀ: SCACCIARE L'ERETICO
A partire dal 2° livello, il sacerdote può utilizzare Incanalare Divinità per scacciare i suoi nemici.

Con un'azione, il sacerdote può brandire il suo simbolo sacro e pronunciare una preghiera di condanna nei confronti degli eretici e dei folli che deviano dalla verità. Ogni creatura entro 9 metri che è in grado di vedere o sentire il sacerdote, e che lui considera nemica della sua fede, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, la creatura è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

Una creatura scacciata deve spendere i suoi turni tentando di allontanarsi il più possibile dal sacerdote e non può volontariamente muoversi in uno spazio entro 9 metri dal sacerdote stesso. Inoltre, non può effettuare reazioni. Come sua azione può usare solo l'azione di Scatto o tentare di fuggire da un effetto che le impedisce di muoversi. Se non può muoversi in alcun luogo, la creatura può usare l'azione di Schivata.

INCANALARE DIVINITÀ: VOCE DELLA VERITÀ

Al 2° livello, un sacerdote può utilizzare Incanalare Divinità per esclamare una frase di verità pura. Con un'azione, il sacerdote brandisce il simbolo sacro e ogni nemico della sua fede entro 9 metri da lui lo percepisce come sovrannaturale. Inoltre, ogni creatura ostile situata entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce danni tonanti pari a 2d10 + il livello del sacerdote, mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni.

Una creatura assordata o in un'area di silenzio magico percepisce comunque le parole del sacerdote e ignora l'immunità ai danni tonanti.

INCANTESIMI POTENTI

A partire dal 5° livello, un sacerdote aggiunge il suo modificatore di Saggezza ai danni che infligge con qualsiasi incantesimo.

VICINO AL CUORE

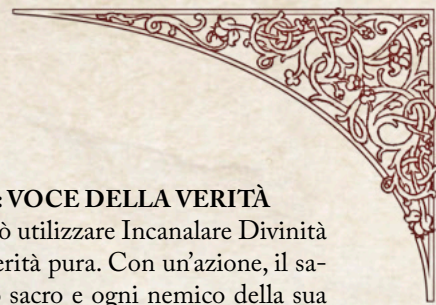
A partire dal 7° livello, il soggetto del Sermone di un sacerdote condivide con esso un forte legame empatico frutto della fede incrollabile nel divino. Ognuno dei due soggetti è consapevole se l'altro è stato ferito. Inoltre, come reazione, entrambi possono decidere di prendere su di sé i danni dell'altro. Dopo che uno dei due soggetti ha utilizzato questo privilegio, non può utilizzarlo di nuovo finché non avrà completato un riposo breve o lungo.

MIRACOLI

All'11° livello, un sacerdote può scegliere un incantesimo di 6° livello, quindi ne può scegliere uno di 7° al 13° livello, uno di 8° al 15° livello e uno di 9° al 17° livello. Può lanciare ciascuno di questi incantesimi una volta, ma deve completare un riposo lungo per poterli utilizzare nuovamente.

Quando un sacerdote avanza di livello, può sostituire uno di questi incantesimi con un incantesimo dello stesso livello.

INCANALARE DIVINITÀ: PREVEGGENZA

Al 15° livello, un sacerdote può utilizzare Incanalare Divinità per mettere a fuoco con nitidezza la sua visione. Per 1 minuto il sacerdote dispone di vantaggio a tutti i tiri salvezza (ignorando eventuali svantaggi) e tutti gli attacchi contro di lui dispongono di svantaggio (ignorando eventuali vantaggi).

Venturiero

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Esploratore Nato, Informazioni Preziose, Pronto all'Avventura
2°	+2	Improvvisare
3°	+2	Comunione con il Mondo, Viaggio del Venturiero
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	Privilegio del Viaggio del Venturiero, Slancio
6°	+3	Conoscenze dal Mondo
7°	+3	Privilegio del Viaggio del Venturiero
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	Mimetizzazione Esperta
10°	+4	Il Mondo È il Mio Rifugio
11°	+4	Istinti Interiori, Privilegio del Viaggio del Venturiero
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	Senza Tracce
14°	+5	Incrollabile
15°	+5	Privilegio del Viaggio del Venturiero
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	Tutt'Uno con l'Ambiente
18°	+6	Comprensione del Mondo
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	Vertice

Quando si percorrono le terre selvagge, poter condividere un fuoco da campo con un altro viandante incontrato sulla strada, assieme a qualche parola e un pasto caldo, è una delle più grandi benedizioni. Quando poi il viandante, una volta calata la sera, estrae una lira dalla propria borsa e chiede il silenzio, tutti trattengono il fiato. Altre volte, la fortuna sta nell'avere nella propria compagnia qualcuno che conosca il territorio come il dorso della propria zampa, che sappia cercare tracce senza lasciarne e fiutare nell'aria un pericolo invisibile a chiunque altro, o ancora che abbia le capacità per risollevare le sorti di un viaggio che fino ad allora prometteva poco o niente. Se qualcuno chiedesse a questi individui da dove vengono, risponderebbero semplicemente "Vesteria", perché la loro natura girovaga e intraprendente li porta a viaggiare come forse solo certi mercanti hanno fatto. Chi sceglie il mestiere del venturiero, più che un'occupazione sceglie uno stile di vita, una disposizione all'avventura e all'improvvisazione. I venturieri sono straordinariamente in sintonia con l'ambiente, di cui sanno sfruttare a proprio vantaggio ogni aspetto, e il loro temperamento resiliente e versatile è particolarmente adatto a trasformare i rischi di un fallimento nelle promesse del successo.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un venturiero ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d10 per ogni livello da venturiero
Punti Ferita al 1° Livello: 10 + il modificatore di Costituzione del venturiero
Punti Ferita a Livelli Successivi: 1d10 (o 6) + il modificatore di Costituzione del venturiero per ogni livello da venturiero dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere
Armi: Armi semplici, sciabole, spade
Strumenti: Due strumenti da artigiano e un set da gioco a scelta
Tiri Salvezza: Costituzione, Saggezza
Abilità: Tre a scelta tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Indagare, Intrattenere, Intuizione, Natura, Percezione, Rapidità di Mano e Sopravvivenza

EQUIPAGGIAMENTO

Un venturiero inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dalla sua ventura:

- (a) una sciabola, o (b) una spada, o (c) una qualsiasi arma semplice
- (a) un arco e una faretra con 20 frecce, o (b) una qualsiasi arma semplice
- (a) una dotazione da esploratore o (b) una dotazione da intrattenitore
- (a) uno strumento da artigiano a scelta o (b) uno strumento musicale a scelta
- Una tabarda imbottita

ESPLORATORE NATO

Un venturiero conosce molto bene un tipo di ambiente ed è particolarmente abile nel viaggiare e sopravvivere in regioni che lo contengono. Il giocatore sceglie un tipo di terreno favorito: artico, città, costa, deserto, foresta, montagna, palude o prateria. Quando il venturiero effettua una prova di Intelligenza o di Saggezza relativa al terreno favorito, raddoppia il suo bonus di competenza se usa un'abilità in cui ha competenza. Quando viaggia per un'ora o più in una regione che presenta il tipo di terreno favorito, il venturiero ottiene i benefici seguenti:

- Il terreno difficile non rallenta il viaggio del suo gruppo;
- Il suo gruppo non può smarrirsi, se non per cause magiche;
- Anche se il venturiero è impegnato in un'altra attività mentre viaggia (per esempio foraggiare, orientarsi o seguire tracce), rimane allerta nei confronti di potenziali pericoli;
- Se il venturiero viaggia da solo, può muoversi furtivamente a passo normale;
- Quando foraggia, il venturiero trova il doppio del cibo che troverebbe normalmente;
- Quando segue le tracce di un gruppo di creature, ne apprende anche il loro numero esatto, la loro taglia e da quanto tempo sono passate nell'area;
- È in grado di capire perfettamente come evolverà il meteo durante la giornata;
- È in grado di scegliere sempre un buon posto dove riposare al sicuro

INFORMAZIONI PREZIOSE

Un venturiero è in grado di raccogliere informazioni in ogni ambiente in cui arriva: per farlo deve superare una prova di Saggezza (Intuizione) o Intelligenza (Investigare) con CD 12 e spendere un'ora del suo tempo nelle ricerche. Se lo fa, ha accesso ad ogni informazione utile, accadimenti recenti o interessanti curiosità sull'area, a discrezione del GM.

PRONTO ALL'AVVENTURA

Un venturiero sa come muoversi in ogni situazione. Ogni sua velocità aumenta di 1,5 metri e, nel caso non ne fosse in possesso, guadagna velocità di scalare e di nuotare pari alla propria velocità di cammino.

IMPROVVISARE

Al 2° livello, un venturiero sa come improvvisare per recuperare e trasformare un fallimento in un successo. Possiede una riserva di punti improvvisazione pari al suo bonus di competenza + metà del suo bonus di Saggezza (minimo 1). Una volta per turno, dopo che un venturiero fallisce un tiro per colpire con un'arma da mischia, può spendere un punto improvvisazione per effettuare un altro attacco con la stessa arma come parte della stessa azione. Una volta per turno, dopo che il venturiero fallisce un tiro per colpire con un'arma a distanza, può spendere un punto improvvisazione per fare un altro attacco con la stessa arma come parte della stessa azione, diretto a un bersaglio diverso, se l'arma non ha la proprietà ricarica. Il venturiero recupera i suoi punti improvvisazione dopo aver completare un riposo lungo.

A partire dal 6° livello, può spendere un punto improvvisazione dopo aver fallito una prova di caratteristica per fare in modo che un suo compagno disponga di vantaggio. Dal 15° livello, può usare un punto improvvisazione per ritirare un tiro salvezza, ma deve tenere il secondo risultato.

COMUNIONE CON IL MONDO

Al 3° livello, un venturiero è in grado di entrare in comunione con l'ambiente circostante. Il venturiero si concentra sull'ascoltare i rumori attorno a sé, si sintonizza con ciò che lo circonda, isola la sua attenzione da ogni distrazione e prende un respiro profondo. Il personaggio deve mantenere la concentrazione per 1 minuto ed effettuare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15. Se la supera, il GM lo informa delle caratteristiche dell'area, della presenza di creature all'interno che si vogliono individuare o di un luogo che si sta cercando. Con un risultato di 25 o più nella prova, le informazioni ottenute hanno un dettaglio tale da apparire miracolose.

VIAGGIO DEL VENTURIERO

Al 3° livello, un venturiero intraprende il sentiero che lo condurrà nel suo peregrinare per Vesteria, scegliendo tra battitore, cantastorie ed esploratore a seconda di ciò che sceglierà di fare e delle capacità che metterà in gioco per sopravvivere in questo mondo ferale. Il Viaggio gli conferisce alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 5°, 7°, 11° e 15° livello.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all' 8°, 12°, 16° e 19° livello, un venturiero può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

SLANCIO

Al 5° livello, un venturiero sa valorizzare i successi delle sue azioni. Ogniqualvolta un venturiero effettua con successo una prova di caratteristica, un tiro salvezza o un tiro per colpire in un atto rischioso, guadagna uno slancio, fino a un massimo di tre. Quando effettua una prova di caratteristica, un tiro salvezza o un tiro per colpire, aggiunge un +1 al risultato per ogni slancio che possiede.

Quando il venturiero fallisce uno dei tiri precedenti o completa un riposo breve o lungo, perde tutto lo slancio che possiede. Se un tiro fallito viene ripetuto con successo grazie a Improvvisare, viene comunque perso lo slancio del venturiero.

CONOSCENZE DAL MONDO

Al 6° livello, le esplorazioni di un venturiero gli hanno portato nuove competenze. Guadagna una nuova abilità e due nuovi linguaggi. Inoltre, sceglie un'abilità di cui ha competenza: quando effettua delle prove di quella competenza, il bonus di competenza per quel tiro è raddoppiato.

MIMETIZZAZIONE ESPERTA

A partire dal 9° livello, un venturiero può usare la sua azione bonus per nascondersi. Inoltre, se passa 1 minuto a mimetizzarsi con l'ambiente, grazie a fango, terriccio, vegetali o fuliggine può cercare di nascondersi appiattendosi contro una parete, un albero, una roccia o altri elementi del terreno grandi almeno quanto la sua dimensione, ottenendo un bonus di 10 alle prove di Destrezza (Furtività) finché rimane in quel punto senza muoversi o effettuare azioni. Se si muove o effettua un'azione o una reazione, deve mimetizzarsi di nuovo per ottenere questo beneficio.

IL MONDO È IL MIO RIFUGIO

Dal 10° livello, quando spende Dadi Vita per curarsi, un venturiero guadagna 2 punti ferita temporanei per ogni dado che spende. Alla fine di un riposo breve, inoltre, il venturiero può rimuovere un suo livello di indebolimento. Può utilizzare nuovamente questo privilegio dopo aver completato un riposo lungo.

ISTINTI INTERIORI

A partire dall'11° livello, un venturiero è in pace con la propria natura e non ne viene spaventato, ottenendo alcuni benefici:

- Quando tira iniziativa, ottiene uno slancio per ogni tratto di personalità che deriva dal proprio istinto di familia;
- Non perde più il controllo se tutti i tratti della sua personalità sono stati sostituiti da istinti;
- Quando subisce un trauma, perde invece un tratto di istinto, sostituendolo con un tratto di personalità adeguato. Può cercare di riguadagnare il proprio istinto come normalmente si riguadagna la propria personalità.

SENZA TRACCE

Al 13° livello, un venturiero non lascia più tracce del suo passaggio e non può essere seguito con gli usuali metodi attraverso il suo territorio favorito. Inoltre, è in grado di coprire le tracce di un numero di compagni pari al suo modificatore di Saggezza (minimo 1).

INCROLLABILE

Al 14° livello, gli interminabili viaggi e le peripezie vissute da un venturiero hanno aumentato la sua resistenza alle fatiche e irrobustito il suo corpo. Soffre penalità da livello di indebolimento come se ne avesse uno in meno. Lo stesso avviene a partire dal 18° livello come se avesse due livelli di indebolimento in meno.

TUTTUNO CON L'AMBIENTE

Al 17° livello, l'affinità di un venturiero con l'ambiente che lo circonda è superlativa. Acquisisce vista cieca entro 18 metri e non può essere colto di sorpresa.

COMPRENSIONE DEL MONDO

Al 18° livello, un venturiero ha una tale consapevolezza del mondo che la sua percezione esterna di ciò che lo circonda sembra soprannaturale, come se fosse il mondo stesso a parlargli. Una volta per riposo lungo, un venturiero può effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15 per ottenere informazioni sull'area in cui si trova. Se la supera, diventa consapevole della situazione ambientale, sociale, culturale e politica dell'area e riesce anche a individuare luoghi e creature di potere, naturale e non. Se è alla ricerca di qualcosa o qualcuno di specifico, comprende anche se si trovi nell'area o meno.

VERTICE

Al 20° livello, un venturiero è in sintonia con l'ambiente e al vertice del suo sistema: dove percepisce una debolezza è in grado di sfruttarla. Aggiunge il modificatore di Saggezza al danno di tutti gli attacchi.

Inoltre, guadagna un legame addizionale: *Posso combattere con ferocia per impormi sugli altri*. Questo legame conta come un tratto di istinto.

VIAGGIO DEL VENTURIERO

Al 3° livello, un venturiero intraprende il sentiero che lo condurrà nel suo viaggio lungo Vesteria tra Battitore, Cantastorie ed Esploratore a seconda di quello che sceglierà di fare e delle capacità che metterà in gioco per sopravvivere in questo mondo ferale, conferendogli alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 5°, 7°, 11° e 15° livello.

BATTITORE

I grandi centri possono contare sulla guardia cittadina, i villaggi rurali sulla propria milizia locale, ma a volte ci sono avversari per i quali certe organizzazioni non sono sufficienti. Per queste situazioni ci sono i battitori, cacciatori di tutto ciò che non vorrebbe farsi trovare e garanti della pubblica sicurezza, con un occhio per i metodi poco ortodossi, che eccellono in questo campo grazie alle loro capacità marziali, di sopravvivenza, talento per l'investigazione e prontezza di spirito.

LA CACCIA È APERTA

Quando sceglie questo Viaggio al 3° livello, un venturiero ottiene competenza nelle armature medie e nelle armi da guerra. Un venturiero acquisisce anche la competenza in un'abilità tra Furtività o Indagare e nei trucchi per il camuffamento.

STILE DI COMBATTIMENTO

Quando sceglie questo Viaggio al 3° livello, un venturiero adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi scegliendo una tra le opzioni seguenti. Non è consentito scegliere uno stile di combattimento più di una volta, anche se in seguito il venturiero ha diritto a scegliere di nuovo.

Combattere con Due Armi. Quando il venturiero combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

Duellare. Quando il venturiero impugna un'arma da mischia in una mano e non impugna altre armi, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

Combattere con Armi Pesanti. Quando il venturiero ottiene 1 o 2 a un tiro per i danni di un attacco che ha effettuato con un'arma da mischia impugnata a due mani, può ripetere il tiro, ma deve usare il nuovo risultato, anche se ottiene nuovamente 1 o 2. L'arma deve possedere la proprietà a due mani o versatile affinché il venturiero ottenga questo beneficio.

Tiro. Il venturiero ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettua con armi a distanza.

STRATEGIE DI CACCIA

Al 3° livello, il venturiero ottiene uno dei seguenti privilegi a sua scelta:

Colpo Importante. La prima volta che il venturiero colpisce una creatura con un attacco di un'arma, quella creatura subisce 1d8 danni extra se è sotto il valore massimo di punti ferita. Se l'attacco è un critico, il bersaglio ottiene un livello di indebolimento aggiuntivo.

Devastatore di Orde. Una volta per ogni suo turno, quando effettua un attacco con un'arma, il venturiero può effettuare un altro attacco con la stessa arma contro una creatura diversa, situata entro 1,5 metri dal bersaglio originale

ed entro la gittata della sua arma.

Maestro di Agguati. Il venturiero dispone di vantaggio ai tiri di iniziativa. Se il venturiero non è il primo ad agire nell'ordine di iniziativa, può spendere la sua reazione per effettuare un attacco o per provare a nascondersi prima che agisca qualcun altro. Nel caso in cui il venturiero dovesse essere sorpreso all'inizio dell'incontro, non viene sorpreso, ma non può utilizzare questo beneficio.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, un venturiero può attaccare due volte anziché una ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

IMBOSCATA

Al 7° livello, il venturiero sa sempre reagire prontamente al pericolo, diventando lui stesso la minaccia. Durante il primo turno di combattimento, può utilizzare la reazione per effettuare un attacco con un'arma o per nascondersi.

STRATEGIE DIFENSIVE

Al 7° livello, il venturiero ottiene uno dei seguenti privilegi a sua scelta:

Difesa Reiterata. Quando una creatura colpisce il venturiero con un attacco, il venturiero ottiene un bonus di +4 alla CA contro tutti gli attacchi successivi effettuati da quella creatura per il resto del turno.

Sfuggire al Branco. Gli attacchi di opportunità contro il venturiero dispongono di svantaggio.

Volontà di Ferro. Il venturiero dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere spaventato.

STRATEGIE DI CACCIA GROSSA

All'11° livello, il venturiero ottiene uno dei seguenti privilegi a sua scelta:

Apertura Mortale. Quando il venturiero colpisce per la prima volta una creatura con un attacco con un'arma, tira due volte i dadi di danno dell'arma sommando i risultati. Se l'attacco è un critico, il bersaglio ottiene due livelli di indebolimento aggiuntivo.

Attacco Turbinante. Il venturiero può usare la sua azione di Attacco in mischia contro un qualsiasi numero di creature entro 1,5 metri da sé stesso.

Incoccare Tre Frecce. Il venturiero può attaccare tre volte anziché due, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno utilizzando un arco.

STRATEGIE DIFENSIVE SUPERIORI

Al 15° livello, il venturiero ottiene uno dei seguenti privilegi a sua scelta:

Elusione. Quando il venturiero è soggetto a un effetto che gli consente un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni se lo fallisce.

Contrasto Deviante. Quando una creatura ostile manca il venturiero con un attacco in mischia, il venturiero può usare la sua reazione per obbligare quella creatura a ripetere lo stesso attacco contro un'altra creatura (esclusa sé stessa) a scelta del venturiero, se è possibile farlo con i requisiti dell'attacco.

Schivata Eccezionale. Quando il venturiero viene colpito da un attacco di una creatura che è in grado di vedere, può usare la sua reazione per dimezzare i danni che subirebbe dall'attacco.

IMPLACABILE

Al 15° livello, il venturiero sa come sfruttare l'impeto per essere implacabile: aggiunge il suo slancio ai tiri per i danni quando attacca. Inoltre, finché ha tre cariche di slancio, può muoversi del suo pieno movimento e attaccare da nascosto senza farsi scoprire.

CANTASTORIE

Armato di liuto, lingua sciolta e senso per l'improvvisazione, il cantastorie è sempre pronto ad arrangiarsi facendo affidamento sul proprio carisma e sulla capacità di affabulare il prossimo. Gli appartenenti a questo Viaggio sono capaci di donare tanto la fama quanto l'infamia ai soggetti delle loro composizioni, e più di uno ha rischiato la pelle per non aver saputo tenere la bocca chiusa quand'era opportuno. Nonostante a volte siano accolti con sospetto per la loro interpretazione elastica della verità, la musica dei cantastorie è ben accetta praticamente ovunque.

COMPOSIZIONE ED ESIBIZIONE

Quando intraprende questo Viaggio al 3° livello, un venturiero ha competenza nelle abilità Intrattenere e Persuasione, oltre che in due strumenti musicali a sua scelta.

Può cercare di ottenere una sistemazione temporanea con vitto e alloggio da una creatura senziente non ostile presso una struttura comparabile al suo Conio o inferiore, superando una prova di Carisma (Intrattenere).

FACTOTUM

Al 3° livello, un venturiero può aggiungere metà del suo bonus di competenza, arrotondato per difetto, a ogni prova di caratteristica da lui effettuata che non includa già il suo bonus di competenza.

ISPIRARE

Al 5° livello, un venturiero aumenta la sua riserva di punti improvvisazione di un ammontare pari al suo bonus di Carisma e può spendere un punto improvvisazione come reazione per applicare il suo effetto di Improvvisazione ad un'altra creatura senziente non ostile entro 9 metri da lui e in grado di sentirlo. Il venturiero recupera i suoi punti improvvisazione dopo aver completato un riposo breve o lungo.

DONA UN SOLDO...

Al 7° livello, un venturiero è in grado di comporre ballate che sanno farsi strada tra le persone, portando fama e gloria ai soggetti delle sue composizioni. Quando i compagni di avventura del venturiero guadagnano Fama, ne ottengono 1 punto addizionale. Al 13° livello, i punti Fama addizionali diventano 2.

CANTORE DI IMPRESE EROICHE

All'11° livello, un venturiero può spendere un punto improvvisazione come reazione per assegnare il proprio bonus di slancio per un numero di round pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1) ad altrettante creature senzienti entro 9 metri da lui in grado di sentirlo. Quest'effetto non è cumulativo con altri bonus di slancio.

ENTUSIASMO

Al 15° livello, un venturiero assapora ogni momento di entusiasmo: finché ha tre cariche di slancio, il bonus che ottiene è un +5.

ESPLORATORE

L'esploratore ha tutto, ma veramente tutto quel che serve non solo per sopravvivere, ma per prosperare nella vita girovaga e avventurosa che ha scelto: sa orientarsi, conosce le caratteristiche del territorio dalle piante ai suoi abitanti, sa improvvisare un pasto con qualsiasi cosa riesca a recuperare e persino combattere con grande finezza. I suoi sensi acuti e la grande consapevolezza di sé lo rendono difficile da cogliere alla sprovvista, e la sua tenacia difficile da abbattere.

IN GIRO PER IL MONDO

Al 3° livello, un venturiero ha competenza in un'abilità a scelta tra Natura, Sopravvivenza e Storia, negli strumenti da navigatore, negli utensili da cuoco, nelle armature medie e nelle seguenti armi da guerra: spada da lato, spada bastarda e striscia.

SCHERMAGLIA

Quando intraprende questo Viaggio dal 3° livello, un venturiero combina velocità e furtività in combattimento per rendersi difficile da individuare, anche se attacca o se compie azioni che normalmente rivelerebbero la sua presenza. All'inizio del suo turno sceglie una creatura da cui è nascosto e rimane tale per tutta la durata del turno, a prescindere dal tipo di azione da lui effettuata o dalle azioni delle altre creature. Alla fine del turno, con un'azione bonus, deve superare una prova di Destrezza (Furtività) nel caso sia ancora in condizione di essere nascosto, o si rivela a tutte le creature che possono vederlo.

SESTO SENSO

Al 5° livello, un venturiero ha grande confidenza con le insidie che lo circondano. Può usare questa capacità per percepire la presenza di trappole o pericoli naturali entro 30 metri dalla sua posizione. Può utilizzare nuovamente questo privilegio dopo aver completato un riposo breve o lungo oppure quando un alleato innesca, disarma una trappola ostile o subisce gli effetti di un pericolo naturale del quale il venturiero non era a conoscenza per mezzo del suo Sesto Senso. Al 10° livello, il raggio d'azione aumenta fino a 90 metri e il venturiero conosce la posizione precisa di qualsiasi trappola che rilevi con questo privilegio.

ATTACCO EXTRA

Al 7° livello, un venturiero può attaccare due volte anziché una ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

GUIDA

A partire dal 7° livello, un venturiero può condurre un'esplorazione come nessun altro. In una sequenza di narrazione o durante un combattimento, un venturiero può utilizzare la propria reazione per assegnare a una creatura entro 9 metri il proprio bonus di slancio per una prova di caratteristica o un tiro per colpire.

INARRESTABILE

A partire dall'11° livello, un venturiero sa come sfruttare l'impeto per essere inarrestabile: può aggiungere il suo slancio alla CA e ai tiri salvezza. Inoltre, finché ha tre cariche di slancio, può utilizzare le azioni di Scatto e Disimpegno come azioni bonus.

CONSAPEVOLEZZA SPAZIALE

Al 15° livello, un venturiero è completamente immerso nell'ambiente circostante. Finché ha tre cariche di slancio, il venturiero sa istintivamente dove si trova, quali sono eventuali vie di fuga sicura o uscite e dov'è il nord, anche se soggetto a effetti soprannaturali e in luoghi di mistero assoluto come il cuore della Fossa Verde.

Capitolo Quinto - Venture

Nel quinto capitolo vengono presentate le venture dei personaggi, ovvero le motivazioni che li spingono a mettere in ballo le proprie vite, affrontare pericoli, avventure, intrighi e perseguire i propri scopi. Le venture sostituiscono il background, che troppo spesso rimane relegato alla sola creazione del personaggio, intrecciando il suo passato con le vicende future e donando un ulteriore motore narrativo che possa aiutare GM e giocatori a creare situazioni di gioco sempre ricche e interessanti, spinte da una genuina motivazione.

Le Venture

Durante la creazione del personaggio per Historia, ogni giocatore ha delle piccole o grandi aspettative sul suo futuro e sulle sue speranze. Per questo, più che un background vogliamo suggerire di creare una struttura che permetta di costruire questo futuro al personaggio, la storia a lui adatta, o come la chiamiamo noi: una *ventura*.

Specifici moduli possono avere delle venture progettate ad hoc, e gli stessi GM possono consigliare qualcosa di più personalizzato.

Per creare un personaggio, si può scegliere una delle venture proposte nelle prossime pagine. Il GM può costruire una ventura più specifica per la situazione che vuole proporre, seguendo le linee guida alla fine di questa sezione.

CARATTERISTICHE DI UNA VENTURA

Una ventura è composta da una spiegazione generale della stessa, un risalto, una dotazione e dei descrittori.

IL RISALTO

La caratteristica principale di una ventura è il risalto, ovvero una descrizione delle scene in cui il personaggio riesce a essere maggiormente incisivo, il tipo di momento in cui il personaggio è sotto i riflettori e in cui è, indipendentemente dal proprio mestiere o dalle proprie caratteristiche, più indicato per esprimere forti azioni drammatiche.

Una volta per riposo lungo, se il personaggio è in una situazione specifica, il giocatore può spendere ispirazione per ottenere un effetto particolarmente efficace ed eroico, descritto nella ventura.

DOTAZIONE

Ogni ventura assegna a ciascun personaggio un certo ammontare di caratteristiche speciali che lo forniscono degli elementi essenziali per il suo compito, siano essi strumenti, beni, contatti o anche semplicemente un gruzzolo extra.

DESCRITTORI

Ogni ventura è dotata di quattro descrittori: un ideale, un legame, un difetto e un tratto caratteriale. Ciascuno di essi rappresenta il modo in cui la ventura del personaggio fuoriesce in gioco, portandolo a cercare guai e, fortuna volesse, a trovar persino la gloria. Possono anche essere create domande personalizzate se soddisfano di più l'idea del personaggio.

Un personaggio guadagna ispirazione quando si trova in difficoltà, accetta sfide pericolose o se movimenta l'azione del tavolo seguendo i propri descrittori. I descrittori scelti ricordano al GM perché il personaggio lo sta facendo!

DESCRITTORI PERSONALIZZATI: VIGLIACCHI ED EROI

Per descrivere i dettagli di un personaggio, sono a disposizione delle domande che proveranno a focalizzare l'attenzione sul tipo di personaggio desiderato. Ogni personaggio dovrebbe avere un qualche genere di conflitto che lo spinga in due direzioni diverse, tra il vigliacco e l'eroe.

Per definire il **legame** di un personaggio serve chiedersi: *Quale caratteristica descriverebbe al meglio la vita ordinaria del mio personaggio?*

Per definire l'**ideale** serve rispondere alla domanda: *Quale caratteristica rende il mio personaggio un eroe?*

Per definire il **difetto**, invece, serve rispondere alla domanda: *Quale caratteristica rende il mio personaggio un vigliacco?*

Il **tratto caratteriale**, infine, dovrebbe rivelare qualcosa di interessante sul personaggio, un motto o una sua abitudine.

Ogni ventura offre anche delle domande più specifiche, che possono condurre a pensare ad aspetti meno ovvi che riteniamo possano arricchire l'immagine del personaggio nella mente dei giocatori.

RIVALI E ALLEATI

Crescendo, un personaggio si troverà un alleato e un rivale legati alla sua ventura, grazie ai quali, in base alla scelta di uno dei due, potrai cogliere l'occasione per creare una storia interessante.

Attenzione però, poiché il GM potrà scegliere un rivale (o alleato) non utilizzato per arricchire le vicende di un personaggio.

Vorrai avere un provvidenziale vecchio amico, tra gli inservienti della prigione, che cercherà di salvarti dalla forca, oppure una delle guardie come rivale in amore, desiderosa di togliersi la soddisfazione nel farti fuori con le sue stesse mani?

Arte

Luscinia fu della parola un mercenario, un bardo.
In veste di onesto ed imparziale storiografo,
devo ammetter che mai ebbi modo di auscultar voce
più musicale della sua, nel canto. Sono persuaso
del fatto che Luscinia, vista la fama di cui gode,
delle sue capacità d'affabulare chi l'ascolta
e della suadente voce, potrebbe cantar di ciò c'accade
veramente, aiutando l'ingrato lavoro nostro.

Un vecchio scoiattolo contempla la bellezza precisa e minuta del tralcio di vite che ha cesellato amorevolmente sulla fascia di un bracciale. Pensa a quando, tanti anni prima, ha preso in mano il bulino per la prima volta, e sorride. Una gru si lancia nella danza, la sera del suo debutto, e lo scricchiolio del palcoscenico è per lei parte della musica. Una martora sbuffa mentre dipinge l'ennesimo, noioso ritratto della moglie di un banchiere: ancora una, si dice, ancora una sola commissione mediocre prima che io possa dedicarmi al mio capolavoro. Dotati di sensibilità, intuito e spirito d'osservazione, coloro che scelgono l'Arte come propria ventura si incamminano sul tortuoso sentiero verso la sintesi tra bellezza e abilità tecnica, e dedicano la propria vita a rincorrere il momento in cui potranno creare la loro opera definitiva, sia essa un poema tanto eccezionale da essere recitato in tutte le corti di Vesteria o una saliera di cristallo che non uscirà mai dalla bottega dell'artigiano che l'ha creata.

Risalto: L'occhio di chi guarda

Sai cogliere l'estetica di chi ti circonda anche solo con una rapida occhiata: puoi spendere ispirazione per comprendere chi ti sta di fronte, intuendo automaticamente il suo ideale.

Dotazione

- La tua prima opera, recuperata dopo averla venduta, o un elemento che te la ricorda.
- Abiti comuni, pipa, erbe, strumento musicale o da artigiano.

Competenza: strumento scelto
Conio: 10

Descrittori

Ideale: *Qual è la bellezza che cerchi?*
Qual è il messaggio che vuoi portare nel mondo?

Legame: *Chi ti ha introdotto all'arte?*
Chi ha cambiato il tuo stile?

Difetto: *Qual è la cosa orribile che però desideri?*
Quali insidie albergano nel tuo animo?

Tratto caratteriale: *Come sarà l'ultima opera che creerai?*

Destino

Anche i genitori la diedero per morta.
Tuttavia, nell'inverno dell'anno successivo, accadde
l'insperato: Plautilla tornò al villaggio, trascinando dietro
di sé un osso, antico di secoli, di dimensioni tali
che nessun animale conosciuto potea aver lasciato.
La gente cadde in ginocchio, pregandola di perdonar
la loro mala fede, ché non era follia la sua,
ma benedizione di Dio, che tramite l'emissari suoi
le parlava nell'orecchie.

In certi accampamenti di nomadi, soprattutto di coyote, c'è spesso una tenda poco lontana dalle altre, la cui entrata è coperta da un drappo cosparso di stelle. L'aria intorno ad essa profuma di qualcosa impossibile da descrivere: alle narici di ogni nuovo viaggiatore ispira qualcosa di diverso, di grande, di ignoto. Dentro siede un'anziana dal volto segnato, seria ma non intimidatoria. A prima vista potrebbe sembrare una cartomante, o una di quelle ciarlatane che divinano il futuro nelle sfere di cristallo. Ma questo non deve ingannarvi: è tutto meno che una truffatrice. A chi siede sullo sgabello di fronte a lei farà una sola domanda: "Vuoi conoscere il tuo futuro?". Molti rispondono di no, alcuni acconsentono, ma solo chi ha scelto Destino come propria ventura può rispondere con sincerità che in cuor suo già è a conoscenza di quel futuro, anche se non sa come arrivarci. Questa enigmatica ventura porta a grandi cose, e le strade che conducono ad esse sono numerose quanto le stelle sul drappo all'entrata della tenda e quelle nel cielo.

Risalto: Contro ogni previsione

Il tuo destino è la grandezza e le difficoltà non ti sfiorano: quando hai meno della metà dei tuoi punti ferita massimi, puoi spendere ispirazione per fare in modo che un tuo avversario disponga di svantaggio a un attacco contro di te.

Dotazione

- Un ninnolo, una reliquia o anche un'abitudine strana che simboleggi il tuo destino.
- Abiti comuni, diario personale, scorte da calligrafo o strumenti da artigiano.

Competenza: strumento scelto
Conio: 10

Descrittori

Ideale: *Cosa ti aspetta in futuro? Quale grande progetto vuoi portare a compimento?*

Legame: *Per cosa o per chi hai intrapreso il cammino verso la tua visione del futuro?*

Difetto: *Quale pensiero ti frena nel tuo cammino? Quale ostacolo alla tua realizzazione si trova dentro di te?*

Tratto caratteriale: *Cosa mostra agli altri l'importanza della tua visione?*

Devozione

Come ultimo cucciolo,
fin da infante due parean le strade a lui riservate:
la Croce d'Ossa e 'l monastero, o la spada.
Entrambe l'impugnò.
D'entrambe ei fu fulgidissimo esempio.

Molti figli cadetti, orfani, indigenti, reduci di guerra o altre creature similmente sventurate guardano alle alte volte dei templi religiosi come l'unica scelta per avere una vita dignitosa, dove tanti rivolgono la propria vita al servizio del divino; servizio che può prendere molte forme. La maggior parte di questi credenti si dedica a questa vita con impegno e sincerità, ma non per tutti la gratitudine per il pane sulla tavola e una celletta in cui riposare equivale alla Vera Fede: quella non si può insegnare. La dottrina certamente, e così tutti i rituali dell'adorazione, ma non la fede. O questa alberga già nel cuore dell'individuo, oppure si riduce a mera pantomima. Chi sceglie la ventura Devozione possiede questo dono non comune, e intraprende a testa alta la via che conduce verso sante gesta, grandi o piccole esse siano. Animati da alti ideali, i seguaci della Devozione non conoscono paura o scoramento, perché sanno che la mano divina li accompagna e guida ovunque vadano.

Risalto: Scintilla di Luce

Il tuo fervore è un faro di speranza per la gente che ti circonda: puoi spendere ispirazione per resistere con successo a un effetto di paura e far disporre di vantaggio agli alleati entro 3 metri per resistere allo stesso effetto.

Dotazione

- Una tua creazione o competenza artistica che racconti la tua fede.
- Abiti comuni, breviario, uno a scelta tra scorte da calligrafo, strumenti da pittore o uno strumento musicale.

Competenza: strumento scelto
Conio: 10

Descrittori

Ideale: *In che cosa credi con tutto te stesso?*

Legame: *Chi ti ha insegnato i precetti della tua devozione? Chi ti guida o insinua in te dubbi?*

Difetto: *Cosa sei disposto a calpestare per ciò in cui credi? E cosa sacrificheresti?*

Tratto caratteriale: *Come dimostri ciò verso cui hai devozione?*

Illuminazione

Alcibiade della Fossa
che nell'ora più triste et oscura
fu guida dei fuggiaschi ribelli,
coraggiosi e senza paura,
ch'opposero artigli ai nemici coltelli.

Ci sono innumerevoli storie che raccontano con dovizia di dettagli pittoreschi le gesta straordinarie di molti eroi degni della leggenda. Chi salvò un regno intero armato solo di un pugnale di vetro donatogli dalla Regina dei Bucaneve, chi ingannò la morte grazie a una filastrocca che gli era stata insegnata da una vecchia balia per donare al proprio villaggio il seme di un albero che dà frutti tutto l'anno, chi invece insegnò alle oche a volare e in cambio non chiese nulla, ma ricevette comunque in pegno una piuma delle loro ali e con essa scoprì l'arte della scrittura. Non tutte queste storie sono vere, ma tutte hanno in comune una cosa assai importante: qualcuno, ad un certo punto, aiutò gli eroi dando loro lo strumento per compiere il proprio nobile destino. Coloro che intraprendono la strada dell'Illuminazione mirano ad essere altrettanto risolutivi: che sia attraverso la loro prontezza, le loro conoscenze, la loro rete di contatti o le loro abilità, sapranno trovare lo spunto decisivo quando la situazione diventerà difficile.

Risalto: al posto giusto, al momento giusto

Quando la tua missione richiede qualcosa da te, hai sempre gli agganci o la conoscenza per ottemperare: puoi spendere ispirazione per prepararti a portare avanti la tua missione, introducendo un personaggio minore che contribuirà a questa preparazione con uno strumento o un ingrediente insolito e ricercato.

Dotazione

- Un oggetto che mostrerà a tutti il motivo della tua esistenza.
- Abiti comuni, bussola, borsa da erborista o strumenti da artigiano.

Competenza: strumento scelto
Conio: 5

Descrittori

Ideale: *A cosa pensi ti stia conducendo la tua missione?*

Legame: *Chi ti ha assegnato la tua missione? Chi hai il compito di proteggere?*

Difetto: *Hai in antipatia qualcuno che dovresti aiutare o con cui dovresti collaborare? Perché?*

Tratto caratteriale: *Che cosa sei solito dire quando sono richiesti i tuoi servigi?*

Retaggio

Non è semplice regnar su un impero esteso
come 'l suo e ispirar l'obbedienza
a popoli diversi e sovente rivali,
ma Muhur vi riuscì.

Far parte di una fiera dinastia le cui identità e attività vengono tramandate di generazione in generazione non è cosa facile: molti giovani non vedono come propria l'eredità che viene loro lasciata, vivendola come un'imposizione, e spesso si sentono sia imprigionati in un futuro che non appartiene loro che schiacciati dal peso di una tradizione a cui sono ostili. Nulla di tutto questo si applica a chi sceglie la ventura Retaggio. In piedi sulle spalle orgogliose dei giganti che li hanno preceduti, coloro che dedicano la propria vita a onorare il proprio Retaggio lo percepiscono come una vocazione, e desiderano non solo portarlo a compimento, ma elevarlo ulteriormente. La responsabilità non li spaventa: l'addestramento che hanno ricevuto in gioventù li rende sicuri delle proprie possibilità, e il fuoco che arde nel loro cuore li illumina e conforta anche nei momenti più difficili. Frequentemente, chi intraprende questa ardua ventura ha nel suo passato un mentore che è stato decisivo nella sua formazione, e la cui influenza ancora guida molte delle scelte del personaggio in questione: a volte per accordo, altre per pura e semplice opposizione.

Risalto: La fortuna non esiste

Molti penseranno che il tuo successo sia frutto del caso, ma è la tua dedizione che ti spinge a rispettare il tuo retaggio: puoi spendere ispirazione mostrando la grandezza di ciò che giace sulle tue spalle per guadagnare punti ferita temporanei pari a tre volte il tuo bonus di competenza.

Dotazione

- Un simbolo del tuo retaggio, che hai ricevuto dal tuo maestro: chissà in quali mani lo consegnerai.
- Abiti di pregio, un libro che racconta la storia del tuo lascito e una competenza a scelta tra veicoli (acqua), veicoli (terra) o scorte da calligrafo.

Competenza: strumento o arma a scelta
Conio: 15

Descrittori

Ideale: *Come vuoi lasciare il segno nella storia di cui fai parte? Sarai un punto di svolta o un esempio perfetto?*

Legame: *Chi ti ha mostrato il tuo retaggio? In che rapporti siete?*

Difetto: *Quali tradizioni del tuo retaggio non riesci a fare tue? Cosa non sei disposto a fare?*

Tratto caratteriale: *Cosa ti ha detto il tuo mentore, o chi per esso, quando sei partito all'avventura?*

Rivalsa

Tornò, sfregiato e stremato, al piccolo villaggio
di confine dov'era casa, dov'era il cuore suo
e la sua famiglia.
Non trovò nulla, se non l'acre odore
di morte e di cenere.
Imparò che financo un occhio cieco può versar l'amare
lagrime e giurò vendetta, giurò castigo per i potenti
infami che gli inflissero non morte rapida e violenta,
ma vita sofferta.

Alcuni sostengono che non esista miglior motivazione della gioia sincera di far qualcosa e della soddisfazione di veder realizzata la propria idea, dopo aver assaporato ogni aspetto del viaggio che ha portato al suo compimento. Altri invece bruciano un carburante più nero: il desiderio di veder punito chi ha loro inflitto un grave torto, o ancor meglio, vendicarsi con le proprie mani. La sensazione della conferma che chi li aveva derisi in realtà aveva torto, torto marcio, e ridere a propria volta nel dolce momento della verità, è qualcosa di insostituibile. Il loro più grande desiderio è render pan per focaccia a tutti gli amanti infedeli, potenti arroganti, truffatori di ogni risma, falsi amici e voltagabbana senza dignità che hanno in qualche modo rovinato la loro vita. La ventura Rivalsa è un sentiero amaro, alimentato da nient'altro che la sete di vendetta: a volte essa coincide con un certo tipo di desiderio di giustizia, altre invece è solo quella fame feroce e violenta di far sentire i colpevoli così come ci si è sentiti nel momento più buio.

Risalto: Non mi vedrai arrivare

La vendetta è un piatto da servire di sorpresa: puoi spendere ispirazione per agire mentre sei nascosto senza essere scoperto.

Dotazione

- Una memoria o una cicatrice che ti ricordano perché stai combattendo.
- Abiti comuni, cambio d'abiti adeguato, trucchi per il camuffamento.

Competenza: trucchi per il camuffamento
Conio: 10

Descrittori

Ideale: *Chi è il tuo nemico? Chi vuoi schiacciare? A chi vuoi far provare quello che hai provato tu?*

Legame: *Chi o cosa hai perso? Che cosa ti hanno portato via?*

Difetto: *A volte qualcosa va storto: quale sentimento ha riempito il tuo animo spingendoti via dal tuo obiettivo?*

Tratto caratteriale: *Che cosa dirai al tuo nemico quando si compirà la tua vendetta?*

Rivoluzione

Preso in gabbia, piccolo e lacero, colto da furia
bruciante uccise la guardia con artigli e zanne,
ché lo stolto ebbe l'ardire di svillaneggiare
la famiglia sua, morta nella battaglia.
Li altri schiavi, trascinati dall'ardore del piccolo ribelle,
seguiron di gran lena. Si sollevò la rivolta,
molti riusciron a fuggire, e del giovane eroe,
Torquato, nemmeno l'ombra.

Il potere è cosa misteriosa, che a seconda di come viene impugnato è in grado di cambiar volto come il burattino di un guitto. Nelle mani di un sovrano retto alleggerisce oneri, stabilisce giuste leggi e diventa strumento di prosperità: è come l'aratro del contadino, pesante da portare, ma senza il quale non potrebbe esserci raccolto. Quando diventa la falce del mietitore, molti storcono il naso, ma sanno di dover portare pazienza, perché senza la falce non si può raccogliere ciò che si è seminato. Quando però la macina di un mulino la cui farina entra solo nelle tasche dei mugnai, la ribellione è l'unica via. Chi sceglie la Rivoluzione non ha intenzione di passare un minuto di più legato a quella macina, e similmente intende sciogliere anche chi gli sta intorno da quest'infame giogo. Dotati di intuito e sempre pronti all'azione, i seguaci di questa ventura sono coraggiosi: non perché non provino paura, ma perché l'ideale di cambiamento che perseguono li motiva oltre ogni cautela o riserva.

Risalto: Fiuto per il risentimento

Il tuo essere contro i potenti ti rende sensibile ai loro soprusi: puoi spendere ispirazione per comprendere chi ti sta di fronte, intuendo automaticamente il suo difetto.

Dotazione

- Un cammeo con l'immagine della ragione del tuo combattere.
- Abiti comuni, uno strumento da artigiano a scelta.

Competenza: strumento scelto
Conio: 10

Descrittori

Ideale: *Qual è il motivo che ti fa smuovere il mondo? Come dovrebbe essere un mondo giusto?*

Legame: *Chi è al tuo fianco nel mondo che vuoi costruire? Chi è al tuo fianco durante la sua costruzione?*

Difetto: *Qual è la linea che hai paura di oltrepassare?*

Tratto caratteriale: *Qual è il tuo grido di battaglia? Come ti chiamano i tuoi nemici?*

Scoperta

Fuggii dalla casa patria, e viaggiai in lungo
e in largo per l'Impero in cerca d'avventure,
con le straordinarie forze della giovane età.
Durante quegli anni, trovai l'impiego di scriba
per un alchimista, che m'insegnò i rudimenti dell'arte
di mescer rimedi e pozioni.
Non volli mai esser mercante, con gran dilusione
del povero padre, ché in seta e in contratti mai
fui versato; tuttavia presto mi trovai a vender merce
di natura differente: la mia conoscenza, la mia penna,
il mio consiglio.

La curiosità è una padrona capricciosa, capace a volte di spingere più lontano dell'ambizione o della necessità, ma anche di punire i suoi seguaci con grande durezza. Può spingere il sedentario a sfidare quel che sta fuori dalla porta di casa quando nient'altro l'avrebbe convinto a farlo, e tentare lo scavezzacollo a imprese ancor più folli. Cosa c'è al di là dell'orizzonte? Cosa si nasconde sotto i grandi mari, nelle foreste inesplorate o nella mente di un arcanista? La risposta a tutte queste domande è riservata a chi sceglie la ventura Scoperta, e decide di viaggiare per il mondo alla ricerca del nuovo, dell'insolito e dell'eccitante. Coloro che si dedicano a questa vita senza radici, ma ricca di stimoli e bellezza, danno grande valore a tutto ciò che trasmette il sapere, amano la libertà e mal tollerano gli obblighi che rischiano di tenerli ancorati a un singolo luogo a loro già noto per molto tempo. Si annoiano facilmente, ma basta poco per risvegliare il loro interesse e il loro entusiasmo: anche solo un quesito di cui ancora non conoscono la soluzione.

Risalto: Forestiero del mondo

La tua inclinazione nel vedere ogni angolo di Vesteria ti rende conscio ed empatico: puoi spendere ispirazione per trovare informazioni, venendo a sapere automaticamente di una notizia di rilievo dell'ultimo periodo.

Dotazione

- Mappe incomplete ma indicative dei luoghi dove viaggi.
- Abiti comuni, abiti di pregio, spezie, strumenti da cartografo o scorte da calligrafo.

Competenza: strumento scelto
Conio: 15

Descrittori

Ideale: *Cosa cerchi nei tuoi viaggi? Cosa ti piace trovare nei posti, nei popoli, nelle tradizioni che incontri?*

Legame: *Cosa o chi è rimasto ad attenderti nel tuo luogo di origine? Chi o cosa ti è indispensabile per viaggiare?*

Difetto: *Cosa ti alletta talmente tanto che ti potrebbe far mettere radici?*

Tratto caratteriale: *Cosa scriverebbero sulla tua lapide?*

Vuoto

Da lì innanzi, Odo cambiò: il dolore inflittogli da Torquato, capì, non era bastante a mondar dall'anima sua le nefandezze compiute. Decise, febbrile e delirante, che i giorni a lui restanti l'avrebbe dedicati alla penitenza ed alla mortificazione delle carni per la redenzione dei peccati. La Confraternita dei Mortificati lo trovò e l'accolse tra i ranghi, e mai vi fu animale più adatto di lui, ché trovava nel dolore autoinflitto il sollievo per la sua anima martoriata.

Non tutti nella vita hanno una missione da portare a termine, una vocazione da seguire, una tradizione da onorare o una vendetta da consumare. A volte c'è una macchia così grande da non poter essere lavata, un trauma così enorme da influenzare tutto ciò che lo segue o semplicemente qualcosa di ineffabile, eppure impossibile da ignorare, che separa come un abisso il personaggio dalla normalità. Per chi ha perso tutto, persino il desiderio di rivalsa, per chi è sempre stato toccato dalla follia o chi ha visto cose che mai avrebbe desiderato vedere, per chi si è spinto troppo in là e non ha più la forza di tornare, esiste solo il Vuoto. Si tratta di una ventura difficile ed enigmatica, che pesa tanto sul passato quanto sul futuro di chi la sceglie: porta con sé pochi obiettivi tangibili, ma solo un grande senso di separazione. Al contempo però, apre le porte di un universo di possibilità: senza legami, senza compiti inderogabili o desideri tiranni che impongono all'individuo di battersi in ogni modo per soddisfarli, ogni sentiero è possibile e altrettanto allettante. I seguaci del Vuoto vanno incontro alla prossima avventura senza aspettative, e proprio per questo potrebbero incappare in rivelazioni straordinarie precluse a chiunque altro.

Risalto: L'abisso ti guarda dentro

Quando gli altri guardano te, tu puoi guardare dentro di loro: puoi spendere ispirazione per resistere a un'intimidazione e individuare qualcuno che può essere convinto a passare dalla tua parte, riuscendo a convincerlo.

Dotazione

- Un marchio di infamia, che ti distingua visivamente dagli altri.
- Abiti comuni, anello con sigillo appartenente a qualcuno di importante, strumenti da artigiano o un gioco.

Competenza: strumento o gioco scelto
Conio: 5

Descrittori

Ideale: *Cosa ti ha allontanato dalla normalità? È qualcosa che vuoi o che detesti?*

Legame: *Chi ti apprezza per quello che sei? Chi vorresti riuscire ad avere vicino a te?*

Difetto: *Qual è la tentazione che ti porta a oltrepassare ogni limite? Quale aspetto di te è una trappola da cui non riesci a sfuggire?*

Tratto caratteriale: *Cosa distingue il tuo aspetto dagli altri? E il tuo animo?*

Capitolo Sesto - Ricchezza & Influenza

Nel mondo di Historia, ricchezza e influenza sono probabilmente gli indicatori più rilevanti del successo personale di un individuo, garantendone l'accesso a importanti risorse, contatti privilegiati e un migliore stile di vita. Per rappresentare al meglio la correlazione tra le capacità economiche possedute e le possibilità raggiungibili da un personaggio, è introdotto in questo capitolo il Conio, un'astrazione rappresentativa delle ricchezze a sua disposizione su scala numerica, così da poter esplorare narrativamente il significato della ricchezza e le sue conseguenze senza dover necessariamente far riferimento a lunghe liste di oggetti. Per misurare invece l'influenza che un personaggio può raggiungere, viene introdotta la Fama, ovvero un valore numerico che permette di valutare e confrontare l'influenza tra personaggi. La fama viene conquistata in maniera generale con imprese e successi, ma anche in maniera specifica nel campo lavorativo o nelle varie organizzazioni a cui si è affiliati. Queste organizzazioni rappresentano una grande fetta dei poteri che controllano Vesteria, e in questa sezione un personaggio potrà scegliere a quale fazione legarsi: partendo come semplice novizio e aumentando il proprio livello di influenza mentre ne scala i gradi, potrebbe perfino puntare al vertice della fazione. Un personaggio può anche costruire la propria fama sulle sue abilità in una carriera, facendosi un nome in tutto il continente nel mestiere in cui eccelle.

Ricchezza & Influenza

Dai palazzi del Sacro Regno alle foreste della Fossa Verde e fino ai porti della Confederazione, ciascuno cerca un posto in questo mondo: come artigiano, soldato o spia. Le abilità del proprio mestiere vanno via via raffinandosi, ma la sua rete di contatti e le alleanze stipulate non rimangono sempre saldi. In Historia, la natura volubile di questi legami viene rappresentata con la meccanica della fama.

Inoltre, svolgendo imprese ed investendo nei propri contatti, sono molte le possibilità di arricchirsi ed iniziare una scalata sociale. Per questo motivo, è presente anche una meccanica dedicata a questa ascesa. Dai più umili bassifondi fino agli alti ranghi delle istituzioni, il metro di misura è sempre il medesimo: il tintinnante rumore delle monete, o, come viene chiamato in Historia, il Conio.

Il Conio

Il riscatto, l'arrampicata sociale e la scalata verso la ricchezza sono temi importanti per Historia, e vengono coinvolti nel gioco dal valore di ricchezza del personaggio.

Ogni personaggio ha uno specifico valore di Conio che identifica l'ammontare di risorse a sua disposizione durante un capitolo della storia, utilizzabili per acquistare beni, oliare burocrati o convincere nobili.

Non rappresenta un vero e proprio quantitativo di monete: il Conio potrebbe essere un piccolo scrigno contenente delle pietre preziose, alcuni lingotti d'oro o di un metallo estremamente raro, oppure patti commerciali. Essenzialmente, è un insieme di risorse a cui attingere per i propri scopi.

Il Conio è un valore che varia tra 0 e 100. Durante un'avventura, un personaggio dovrebbe avere a disposizione un determinato quantitativo di monete d'oro in base al proprio valore di Conio, e gli sarà possibile ottenere in aggiunta lo stesso ammontare di monete riducendo di 1 il suo valore di Conio.

Conio	Stile di Vita	Monete d'Oro a Disposizione
0-10	Semplice	50
11-30	Buono	200
31-60	Benestante	800
61-80	Elitario	2000
81-100*	Regale	20000*

Ogni personaggio inizia di solito con un valore di ricchezza indicato dalla propria ventura, e ci saranno molte occasioni lungo la strada per migliorare la propria posizione.

Generalmente, un'avventura portata adeguatamente a compimento dovrebbe ricompensare ciascun personaggio con un aumento del valore di Conio pari a 1 o, più raramente, un aumento del valore di 2 se il gruppo ha trovato modo di farsi pagare ben più del normale.

Arrivato a un valore di Conio pari a 80, un personaggio non potrà aumentarlo ulteriormente, ma dovrà ottenere l'ultimo grado in una fazione o in una carriera per fare in modo di accrescere maggiormente i propri averi: gestire una quantità di potere economico che attira inevitabilmente l'attenzione di troppi rivali richiede che il personaggio disponga di una rete di contatti affidabili che possano guardargli le spalle.

FAMA NEGATIVA

Il mondo di Historia non è per i deboli, e non è certo un posto splendido in cui solo il bene trova spazio negli animi dei personaggi: non tutti sono eroi, anzi. Un personaggio potrebbe accumulare Fama anche da vicende oscure, pessime, crudeli o malvagie. In quel caso, il personaggio acquisisce normalmente punti Fama derivanti dalla sua attività, ma l'effetto sulle genti del continente è filtrato dalla sua origine: un personaggio che ha accumulato Fama negativa sarà "temuto" più che "rispettato", "famigerato" più che "famoso" e mal voluto dagli ambienti elevati, a meno che non si parli di quelli in cui la malignità possa essere una risorsa preziosa…
La Fama può anche essere considerata negativa da un punto di vista relativo: un grande condottiero considera la sua Fama negativa se interagisce con una fazione opposta alla sua.

FAMA, FAZIONI E CARRIERE

Essere il più famoso cartografo ed esploratore della costa, il più spietato membro della Fratellanza o il più implacabile agente della Confederazione ha i suoi vantaggi: la sua reputazione riuscirà sempre a portargli un discreto quantitativo di conoscenze tra le genti di Vesteria.

Traguardi, imprese eroiche o infami, titoli e raccomandazioni possono portare il personaggio ad essere noto e benvoluto in molti ambienti, e questo viene rappresentato dalla Fama.

Oltre alle ricchezze, le imprese compiute dai personaggi possono generare dei punti Fama, che il giocatore può utilizzare per aumentare la propria reputazione presso una fazione. Esistono tipicamente quattro gradi per ogni fazione, ed ogni grado è raggiungibile dopo aver investito un certo ammontare di punti Fama. Inoltre, il raggiungimento di un nuovo grado porta con sé differenti benefici per ciascuna fazione.

Alcune fazioni consentono di investire parte delle proprie ricchezze per aumentare la propria Fama (fino a un certo punto), oppure utilizzare la propria Fama per aumentare la ricchezza.

La considerazione che il mondo ha nei confronti del personaggio cambia a seconda del livello di Fama raggiunta, e porta con sé degli effetti. Per quanto siano indicati dei precisi scalini di reputazione, è giusto considerare la Fama come un percorso graduale, flessibile e relativo. Sta al GM interpretare l'effetto della Fama e di come questo possa variare in base a dove si trovi il personaggio e alla sua storia personale. Probabilmente, una sperduta zona rurale avrà pochissimo ricircolo di informazioni, e un personaggio famoso potrebbe non essere mai stato sentito nominare, ma anche in una città in cui non vi è attenzione per le imprese con cui il personaggio si è guadagnato la propria Fama potrebbe riscontrare lo stesso disinteresse. Al contrario, in un luogo legato al personaggio o alla compagine con cui ha accumulato Fama, la percezione di quella fama sarà molto più forte.

Indicativamente, il livello di Fama di un personaggio viene interpretato in questo modo:

- **Fama 5, Conosciuto.** Il personaggio ha compiuto imprese degne di nota all'interno del proprio ambiente o dei suoi stretti confini geografici. Qualcuno potrebbe aver sentito parlare del personaggio, ma difficilmente verrebbe riconosciuto senza una dovuta presentazione.
- **Fama 10, Affermato.** Il personaggio ha dato prova delle proprie capacità, e il suo nome circola negli ambienti che riguardano la sua occupazione, facendogli guadagnare rispetto e accoglienza. La sua fama comincia a precederlo, e viene riconosciuto anche al di fuori dei luoghi che è già solito frequentare.
- **Fama 20, Famoso.** Il personaggio ha fatto parlare di sé ben oltre i confini della sua attività, è ben accetto anche nelle più alte sfere della società e ha diversi vantaggi sociali derivanti dal suo status: ospitare il personaggio è un onore, gli artigiani vogliono che utilizzi le loro creazioni ed è considerato un ottimo partito per famiglie importanti.
- **Fama 30, Leggenda Vivente.** Il personaggio è sulla bocca di tutti, le sue gesta vengono raccontate con grande trasporto in tutto il continente ed è fra le persone più influenti in grado di cambiare il corso della storia di un paese, e non solo.

GUADAGNARE FAMA

- Portare a termine un compito pericoloso per conto di qualcuno con Fama superiore alla propria fa guadagnare 1 Fama.
- Risolvere un problema a livello cittadino fa guadagnare 1 Fama.
- Risolvere un problema a livello regionale fa guadagnare 3 Fama.
- Risolvere un problema a livello nazionale fa guadagnare 10 Fama.
- Compiere un'impresa fa guadagnare 3 Fama.
- Sconfiggere un avversario di Fama superiore alla propria fa guadagnare 3 Fama.
- Entrare in una fazione fa guadagnare 1 Fama.
- Completare con successo una rischiosa missione assegnata dalla fazione fa guadagnare 2 Fama.
- Rivelare una preziosa informazione, recuperare un oggetto raro o consegnare un nemico alla propria fazione fa guadagnare 1 Fama.
- Durante il downtime si possono svolgere mansioni per la fazione. Ogni volta che per svolgere la mansione si impiega un numero di giorni pari a 10 volte il proprio valore di Fama nella fazione, si guadagna 1 Fama.
- Portare a termine un lavoro di carriera per conto di qualcuno con Fama superiore alla propria, fa guadagnare 1 Fama.
- Creare un'eccellenza nella propria carriera riconosciuta a livello cittadino fa guadagnare 1 Fama.
- Creare un'eccellenza nella propria carriera riconosciuta a livello regionale fa guadagnare 3 Fama.
- Creare un'eccellenza nella propria carriera riconosciuta a livello nazionale fa guadagnare 6 Fama.
- Creare un'eccellenza nella propria carriera riconosciuta a livello continentale fa guadagnare 10 Fama.
- Durante il downtime si possono svolgere mansioni per migliorare nella propria carriera. Ogni volta che per svolgere la mansione si impiega un numero di giorni pari a 5 volte il proprio valore di Fama nella carriera, si guadagna 1 Fama. Un personaggio può guadagnare fama in questo modo solo quando è all'interno del grado 0 o grado 1 della propria fazione o carriera.

La Fama guadagnata in attività di fazione o di carriera può essere impiegata solamente per avanzare all'interno della fazione o carriera in cui si è guadagnata quella determinata Fama. Avere un'alta Fama generale rispetto alla Fama in un'attività di fazione o carriera non è però inutile: se ha almeno un'altra attività in cui ha almeno un grado di Fama più alto, un personaggio è considerato di un grado di Fama specifica più alto.

INVESTIRE FAMA

Per progredire in una fazione, in una carriera o per perseguire determinati obiettivi, è necessario investire la Fama guadagnata nell'attività scelta. La Fama totale raccolta da un personaggio rimane un valore assoluto a parte, e non cala quando viene investita Fama.

Un punto Fama può essere investito solo in un'attività, così come la Fama derivante da un'attività specifica può essere investita solo all'interno di quella attività.

Ad esempio, un punto Fama guadagnato per una missione di fazione non può essere investito per progredire nella carriera, mentre la Fama ottenuta da un'impresa generica o la risoluzione di un problema può essere investita a piacimento.

PERDERE FAMA

Risultati negativi, sotto le aspettative o particolarmente disastrosi fanno perdere l'equivalente di Fama che si sarebbe dovuta guadagnare nel compito. La perdita di Fama può intaccare la Fama investita in una fazione o in una carriera se un personaggio scende sotto il livello di Fama necessaria a far parte di un grado, e perde i privilegi di quel grado finché non recupera Fama sufficiente da investire in quell'attività.

Fazioni

A Vesteria, le fazioni giocano un ruolo chiave e sono un tassello fondamentale della politica del potere e degli equilibri di forza fra le potenze, sempre instancabilmente al lavoro per piegare il mondo ai loro bisogni e obiettivi. Ogni fazione segue i propri princìpi, credenze e modus operandi, generando spesso rivalità di lunga durata. In Historia le fazioni seguono un sistema di reputazione che permette ai personaggi di scoprire segreti e ottenere ricompense uniche.

Gradi

La struttura delle fazioni è divisa in gradi, che rappresentano le diverse posizioni gerarchiche all'interno della stessa. Per scalare i gradi è necessario investire fama nell'attività in cui si desidera farlo, ma è il GM a decidere, confrontandosi con il giocatore, se e quando sia possibile raggiungere il grado successivo.

In una fazione è verosimile che un grado sia occupato solo da un limitato numero di individui. Per fare in modo che un personaggio possa passare a quel grado, è prima necessario che uno di quei posti diventi vacante. Oppure, una fazione potrebbe richiedere un determinato tipo di comportamento e storia ai propri adepti per poter occupare un determinato ruolo.

Requisito base per ottenere un grado in una fazione (eccetto il grado 0) è aver raggiungo il grado precedente, ma spesso sono presenti anche altri requisiti, narrativi o meccanici, da acquisire per poter conquistare un determinato grado.

Contatti

Entrare e scalare i ranghi di una fazione permette ai personaggi di stringere contatti all'interno della stessa o in qualche modo collegati ad essa. Un personaggio potrà sfruttare i legami con i propri contatti per ottenere supporto, risorse, consigli o persino ricevere incarichi e missioni dedicati alla fazione. Proseguire nella propria fazione dà accesso a contatti via via più importanti e influenti a ogni nuovo grado. Questo non significa che il personaggio non possa instaurare ulteriori legami per motivi narrativi, dovrebbe anzi cercare di ottenere più contatti, alleati e amici possibili all'interno della propria fazione. Ottenere il contatto supremo di una fazione significa essere in stretti rapporti con il vertice di comando della fazione stessa, se non addirittura avere la possibilità di ambire a quel posto...

Rivali

Nessuno può piacere davvero a tutti. Un rivale è un PNG in diretta competizione con il personaggio che appartiene alla sua stessa fazione. Può trattarsi di una competizione "amichevole", di invidia, un semplice mal sopportarsi, o vero e proprio odio. Un rivale può essere apertamente oppositivo al personaggio e alle sue imprese, oppure vivere un'esperienza parallela che si confronterà con quella del personaggio solo nei risultati. Il rivale (o i rivali!) è uno strumento nelle mani del GM per dare maggiore profondità e creare interessanti svolte narrative all'interno di una fazione. Qualora il GM ritenga che un rivale non funziona, può decidere di accantonarlo o cambiarlo, può aggiungerne altri o convertirne alcuni in contatti, ma è consigliato che ci sia sempre almeno un rivale per personaggio e che sia sempre in grado di creare opposizioni interessanti, senza rimanere in una situazione che crei un confronto impari e poco stimolante.

Seguaci

Avere un alto grado in una fazione significa anche disporre di sottoposti pronti a seguire ordini e compiere faccende, chiamati seguaci. Un seguace è un PNG che utilizza le statistiche di un avversario a scelta di rango pari al suo grado, con un ideale e un legame che possono scelti dal GM o dal personaggio a seconda delle circostanze (il tipico legame è "servo fedelmente la mia fazione") e un difetto concordato con il GM. Il profilo dipende dal tipo di fazione di appartenenza e viene anch'esso deciso in accordo con il GM. Il seguace può essere utilizzato come una risorsa propria del personaggio che lo possiede, ma viene interpretato dal GM nelle situazioni in cui lo ritiene necessario . Un seguace può smettere di esserlo se viene trattato in un modo che non concerne la sua fazione, e non è scontato che rischi volutamente la propria vita per il personaggio o per la propria fazione. Un seguace può essere sostituito solo se sono presenti le basi narrative e la disponibilità da parte della fazione per farlo. Un personaggio può richiedere seguaci alla propria fazione o gli possono essergli assegnati. Il numero, la qualità e il rango del seguace sono a discrezione del GM, a seconda dello sviluppo del personaggio all'interno della fazione e delle caratteristiche della fazione stessa. Il controllo narrativo di un seguace è solitamente da lasciare al giocatore; squadre di seguaci potrebbero invece essere gestite dal GM.

RISORSE

Ogni fazione dispone di risorse per assistere e supportare i propri membri. Queste risorse variano dal supporto economico, a quello legale, fino al mero equipaggiamento o a vile denaro. Le risorse a disposizione di un personaggio aumentano o diminuiscono a seconda del grado raggiunto nella propria fazione. Decidere quali risorse siano adatte a ogni fazione è compito del GM, che deve differenziarle tra una fazione e l'altra, così come differente dovrebbe essere l'approccio con cui queste risorse vengono gestite dalla fazione: alcune fazioni elargiscono in maniera lineare le proprie risorse, mentre altre le concentrano ai piani più alti, oppure alcune hanno a disposizione immediatamente le proprie risorse, altre devono fare affidamento a terzi. Lo sviluppo narrativo del percorso di un personaggio nella fazione dovrebbe essere tenuto in considerazione per mostrare come l'apporto di risorse possa crescere a seconda dei risultati ottenuti dal personaggio.

LASCIARE UNA FAZIONE

Ogni fazione ha le proprie regole da rispettare, i propri rituali da seguire, tradizioni da onorare, ideali da perseguire e obiettivi da raggiungere. Può capitare che un personaggio smetta di essere allineato a uno o più di questi elementi della propria fazione, finendo irrimediabilmente per lasciarla. Quando un personaggio lascia (o è costretto a lasciare) una fazione, perde tutti i vantaggi e le eventuali capacità acquisite, compresi contatti, seguaci, Conio e risorse. I rivali restano invece in opposizione al personaggio, magari mettendosi alla guida delle operazioni della fazione ora ostile…

Un personaggio non recupera la Fama investita nella fazione, ma se si unisce a un'altra fazione e concorda con il GM le possibilità narrative per farne parte, può richiedere di entrare a un grado minore rispetto a quello occupato nella fazione precedente.

Se un personaggio crea le condizioni narrative per rientrare nella sua passata fazione, può farlo a un grado pari o minore di quello precedentemente occupato, a scelta del GM, recuperando la Fama precedentemente in di unavestita.

SCHEMA COMUNE FAZIONE

GRADO 0 - L'ESORDIENTE

- Requisiti specifici: fazione
- Si ottiene:
  - Contatti di grado 0
  - Contatto iniziale di grado 1
  - Conio +10

GRADO 1 - IL MEMBRO

- Requisiti specifici: grado 1
- Fama guadagnata nella fazione da spendere: 3
- Si ottiene:
  - Contatti di grado 1 o 2
  - Rivale
  - Attitudine favorevole dei membri della fazione
  - Seguaci di rango 0 o 1
  - Conio +10
  - Risorse di grado 1

GRADO 2 - IL RESPONSABILE

- Requisiti specifici: grado 2
- Grado nella fazione richiesto: grado 1
- Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
- Si ottiene:
  - Contatti di grado 2 o 3
  - Seguaci di rango 1 o 2
  - Conio +15
  - Risorse di grado 2

GRADO 3 - NEL CIRCOLO RISTRETTO

- Requisiti specifici: grado 3
- Grado nella fazione richiesto: grado 2
- Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
- Si ottiene:
  - Contatti di grado 3
  - Un contatto supremo
  - Seguaci di rango 2 o 3
  - Ogni membro della fazione di grado più basso è considerabile un seguace
  - Conio +20
  - Risorse di grado 3

Il Circolo dei Sussurri

La più preziosa delle merci non viaggia su carri, e persino il taschino di un panciotto è per lei uno spazio infinito. Intangibili e di un valore inestimabile, le informazioni possono diventare una delle cose più preziose al mondo se gestite nella giusta maniera: Apopi dei Sussurri è esempio fulgido di come una lingua biforcuta sia utile solo se sibila nelle giuste orecchie e di come la favella e l'ascolto possono essere armi tanto potenti da far tremare palazzi e paesi. In un mondo spietato come quello di Vesteria, dove la competizione tra nazioni, famiglie e genti non ha freni, chiunque vuole sapere tutto di tutti. La missione del Circolo è quindi creare ricchezza da questa domanda, con la sua fondatrice Apopi al vertice di una fittissima rete di informatori, lautamente ricompensati per ogni sussurro raccolto e ben custodito.

OBIETTIVI

Il Circolo dei Sussurri si pone l'obiettivo di tessere una rete di informazioni talmente fitta che sia quasi impossibile sfuggire per chiunque. Le informazioni sono la merce più preziosa al mondo, per chi sa come usarle. Ricatti, pressioni, dicerie e segreti da mantenere a caro prezzo sono alcuni esempi degli affari del Circolo.

LUOGHI LEGATI ALLA FAZIONE

Il palazzo della fondatrice del Circolo si trova nella città di Calìda, nell'esatto posto in cui fu aperta la sua prima bottega, ma ogni città dove siano presenti un grande mercato e grandi palazzi di potere è un buon posto per una sede distaccata del Circolo dei Sussurri. Nelle terre di Vesteria, il luogo più nevralgico per il Circolo rimane comunque Salso Nero, dove il Podestà Paddath è uno dei più fedeli e affezionati fruitori di sussurri.

CHI È ADATTO A ENTRARE NELLA FAZIONE

Qualsiasi personaggio scaltro che capisca il valore di un'informazione e che pensi di poterla far fruttare è un candidato ideale per il Circolo dei Sussurri. Discrezione e segretezza sono le più importanti caratteristiche per un affiliato, ma anche l'attenzione ai dettagli e la costante vigilanza sono doti necessarie per cavarsela tra gli intrighi e i doppi giochi. Sono soprattutto mercanti e furfanti a finire tra le fila del Circolo, ma anche venturieri e figure inaspettate celano il Segno (il tatuaggio che manifesta l'adesione al Circolo) ben nascosto da qualche parte.

COME ENTRARE NELLA FAZIONE

Il modo migliore per entrare tra le fila del Circolo dei Sussurri è scoprirne l'esistenza… e dimostrare subito dopo di essere potenzialmente molto utili a questa fazione. In alternativa, c'è la possibilità di entrare in seguito a una raccomandazione da parte di un membro dei ranghi più alti

GESTIRE I PERSONAGGI DELLA FAZIONE

Un personaggio affiliato al Circolo sarà sempre in cerca di informazioni preziose. L'uso di queste informazioni dovrà essere fatto negli interessi del Circolo, se il personaggio vuole far carriera al suo interno. Ogni affiliato ha per sua sfortuna almeno un segreto molto pericoloso custodito dalla stessa Apopi, e dovrà perciò essere capace di giocare sul filo del rasoio senza mai sbilanciarsi a favore, o in opposizione, di una qualsiasi entità su cui il Circolo nutra interessi.

GRADO 0 - INIZIATO

Requisiti: scoprire l'esistenza del Circolo o essere invitati da un membro

Il personaggio viene a conoscenza dei meccanismi base del Circolo dei Sussurri. Solitamente, non ha rapporti con gli altri membri al suo interno e gli vengono recapitate missive in codice contenenti indicazioni su piccoli e precisi compiti da svolgere. Il personaggio viene poi ricompensato con del denaro al compimento della mansione affidata, senza nemmeno sapere chi sia stato a consegnarglielo.

GRADO 1 - COLLEZIONISTA DI SUSSURRI

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 3
Requisiti: venire a conoscenza di un segreto utile al Circolo e fuori dalle proprie mansioni

Il personaggio diventa un agente effettivo del Circolo e viene impiegato in compiti più delicati e difficili. Inizia a conoscere altri membri, con cui è possibile comunicare per mettere in atto gli incarichi più complessi. Conosce un rifugio sicuro gestito da un membro del Circolo, solitamente la bottega di un mercante attrezzata con un nascondiglio segreto, e può richiedere aiuto in caso di necessità, seppure il Circolo non sia famoso per compassione e misericordia verso i membri di basso livello. Al raggiungimento di questo grado all'interno della fazione, il personaggio riceve un marchio che lo identifica come membro, solitamente un tatuaggio nascosto, chiamato Segno.

GRADO 2 - MAESTRO DEI SEGRETI

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
Requisiti: aver risolto una situazione spiacevole per il Circolo

Il personaggio è un maestro nell'arte dell'informazione e dello spionaggio, e diventa responsabile di una rete di informatori inferiori che deve occuparsi di gestire le informazioni di una specifica area. Al personaggio viene riconosciuta la fiducia necessaria per venir messo al corrente di importanti segreti del Circolo.

Speciale, Maestro dei Segreti. Il personaggio può spendere ispirazione per venire a conoscenza di un segreto di un PNG, anche di uno non conosciuto direttamente, come risultato del lavoro dei suoi sottoposti, che il GM può decidere di giocare come un flashback. L'importanza del segreto è determinata dal risultato in una prova di Intelligenza (Investigare) o Carisma (Persuasione) a discrezione del GM. Un risultato basso porterà a conoscenza di un segreto di poca importanza, mentre un risultato alto rivelerà un segreto importante o pericoloso, a seconda della narrazione o del rilievo del PNG.

GRADO 3 - CONFIDENTE OSCURO

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
Requisiti: incontrare Apopi dei Sussurri e stupirla con la propria persona e con i risultati ottenuti

Il personaggio entra nelle grazie di Apopi dei Sussurri, fondatrice del Circolo e Suprema Maestra dei Segreti, diventandone confidente e agente personale. Al personaggio vengono dedicate importanti risorse e la sua tutela è ben curata dal Circolo, ha un grande numero di seguaci diretti che può comandare, ma anche grandi responsabilità e aspettative da mantenere: per quanto al sicuro dall'esterno, il Circolo non perdona errori provenienti dai suoi membri di alto livello. Se il personaggio si distingue in questo rango della fazione, può anche ambire a competere direttamente con Apopi per il comando del Circolo.

La Compagnia del Compasso

La Compagnia del Compasso è una fiorente compagnia mercantile che ha fatto dell'amore per la scoperta oltre il conosciuto la sua più grande forza. Nata come gruppo di esplorazione delle allora misteriose terre occidentali, oggi note come Confederazione, si è espansa a dismisura quando ha deciso di unirsi a una piccola compagnia navale e partire alla ricerca di nuove rotte. Questa unione di intenti ha avuto grande fortuna, anche se di certo non dovuta al caso, ma alla bravura e al coraggio dei suoi membri: nuove rotte verso Est, terre sconosciute a Sud, spedizioni nei difficili territori del Nord, un mondo sempre più vasto da raccontare con mappe e cartine. Certo, oltre che la passione per l'vventura, anche l'amore per le nuove risorse e le crescenti ricchezze hanno contribuito alla fama della Compagnia, che è stata in grado di trarne profitto in egual misura. Divenuta ormai una delle più fiorenti realtà del paese, è in grado di influenzare la politica locale ed estera, oltre a poter vantare illustri membri e importanti crediti.

Obiettivi

Lo scopo della Compagnia è quello di trovare nuove rotte commerciali e trarne profitto, spostando merci da una parte all'altra del continente dove pochi altri potrebbero avventurarsi a causa della loro scarsità di mezzi e conoscenze.

Luoghi legati alla fazione

Nova Marina ospita la magnifica sede della Compagnia del Compasso, un edificio stupendo di marmo bianco istoriato in blu e oro che domina buona parte del porto mercantile di questa città, comprensivo di moli dedicati e una ricca flotta commerciale. Ogni grande porto che si rispetti ha una sede distaccata della Compagnia, che però potrebbe essere presente anche in luoghi strategici di diverse città non direttamente affacciate sul mare.

Chi è adatto a entrare nella fazione

La Compagnia ha bisogno di braccia e di menti all'interno delle proprie fila. Chiunque sia pronto per un'avventura che non gli precluda un guadagno può essere un giusto candidato per il Compasso: mercanti, venturieri, eruditi, ma anche furfanti o armigeri possono tentar fortuna con questa fazione, per mare e verso paesi sconosciuti.

Come entrare nella fazione

Per diventare un membro basta affiliarsi in una delle sedi come un semplice lavoratore, o in alternativa come socio finanziatore, al patto di sovvenzionare la fazione con una cospicua somma di denaro. L'impegno nei confronti della Compagnia dipende dal tipo di contratto con cui ci si associa, ma sarà necessario essere individui particolari per scalarne i vertici, con forti motivazioni e amore per il rischio: poco importa se il movente sia la pura fame di scoperte o mera sete di denaro.

Gestire personaggi della fazione

La Compagnia del Compasso è sicuramente una buona fonte di occupazioni per i giocatori: missioni e lavori di ogni tipo, rischio o paga, vengono quotidianamente assegnate negli uffici di Nova Marina, e grazie a questi compiti un affiliato della Compagnia è in grado di portare denaro e scoperte alla fazione per accrescere la sua posizione, anche se questa manterrà segreti e interessi non accessibili a tutti, da proteggere ad ogni costo.

Speciale, Comprarsi la Fama. La Compagnia del Compasso è basata su un sistema di associati che partecipano in maniera attiva a spese e dividendi della Compagnia, e per questo è possibile per un membro "investire" Conio per trasformarlo in Fama. Questa Fama conta solo ai fini utili per accrescere il grado nella Compagnia del Compasso.
Un personaggio ottiene 1 punto Fama ogni 5 Conio investito.

Grado 0 - Novizio

Requisiti: iscriversi come lavoratore in una sede della Compagnia, non essere ricercati per crimini nella Confederazione

Il personaggio comincia a lavorare per la Compagnia del Compasso assegnato a un responsabile. Probabilmente, dovrà imbarcarsi su una nave con un compito ben preciso, seppur di basso livello.

Grado 1 - Compagno del Compasso

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 3
Requisiti: dimostrare abilità, competenze, spirito coraggioso e imprenditoriale tipici della Compagnia. L'attitudine al comando e l'organizzazione sono parametri altamente ricercati

Il personaggio diventa un ufficiale di basso rango e un membro riconosciuto della Compagnia del Compasso. Inizia la sua carriera all'interno della Compagnia e può ricoprire diversi ruoli di comando su una nave o una postazione del Compasso. I membri migliori in questo grado della Compagnia potrebbero diventare Nostromi o perfino ottenere il comando di una nave minore in una flotta ammiraglia.

Grado 2 - Spillato

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
Requisiti: aver portato a termine diversi viaggi e attività redditizie per la Compagnia. Inoltre, il personaggio deve dimostrare di avere grandi doti e uno spirito dedito al comando di una nave ammiraglia

Il personaggio riceve una spilla d'oro raffigurante un compasso, simbolo del suo nuovo grado di Capitano. Gli viene affidata una nave ammiraglia, che potrebbe far parte di una piccola flotta, e può chiedere il permesso alla Compagnia di intraprendere iniziative di suo conto, da cui la Compagnia riceverà parte dei profitti.

Grado 3 - Cerchio d'Oro

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
Requisiti: aver conquistato nuove rotte per la Compagnia facendole guadagnare molto denaro, aver superato grandi ostacoli e aver dimostrato di essere un coraggioso e geniale imprenditore del commercio

Il personaggio entra a far parte del Comando della Compagnia del Compasso con un grado pari a quello di Commodoro. Grazie a questa nuova posizione, ha la possibilità di gestire le politiche commerciali dell'intera Compagnia assieme agli altri membri del Comando. Dispone di una buona parte della gloriosa flotta mercantile, e riceve proventi diretti dai guadagni dei commerci.

La Confraternita dei Mortificati

Un ordine religioso estremista, che crede tanto nella sacralità del distacco dai beni materiali quanto a quella del distacco della carne dalle ossa, unico vessillo dell'anima di un senziente. Sono un gruppo ormai ben nutrito, con una frangia praticamente paramilitare, ufficialmente riconosciuto dalla Chiesa delle Ossa, che ha ogni interesse a tenerlo sotto controllo: dove anni di repressione non hanno funzionato, l'annessione ha reso la Confraternita una risorsa per il Culto.

Vengono spesso utilizzati come braccio armato in ogni questione che metta in pericolo la fede, ma essendo prima di tutto fedeli ai loro princìpi, possono essere tanto pericolosi per coloro contro cui vengono scagliati quanto per chi li tiene legati a sé.

OBIETTIVI

La diffusione tra la popolazione della Filosofia Mortificata, per accrescere l'influenza e la divulgazione del credo della Confraternita, persino negli ambienti ecclesiastici.

LUOGHI LEGATI ALLA FAZIONE

La Confraternita non ha una struttura centrale vera e propria, perché nata come movimento autonomo. Ora che è stata riconosciuta dalla Chiesa delle Ossa, ha il suo principale distaccamento a Nochemburgo, dove risiede Odo Due Vite, investito come rappresentante dagli stessi membri del Tempio.

CHI È ADATTO A ENTRARE NELLA FAZIONE

Non tutti i mortificati si sentono in dovere di partecipare attivamente alla vita e agli obiettivi della Confraternita, poiché vedono l'istituzionalità riconosciuta dalla Chiesa delle Ossa come un mero mezzo politico di controllo, che può solo allontanare le anime dalla ricerca della Verità delle Ossa. Al contrario, un mortificato convinto che la sua non sia solo una missione di salvezza personale, ma un grave compito di evangelizzazione, è il candidato migliore per crescere tra le fila della Confraternita.

COME ENTRARE NELLA FAZIONE

Per essere ammessi ufficialmente tra i mortificati bisogna sottoporsi al Battesimo della Mortificazione officiato da un membro della Confraternita, solitamente un Santone. Non esistendo un vero e proprio registro di questa pratica, non si ha ben chiaro il numero di Battezzati nel Sangue, e ai livelli più bassi dell'organizzazione non esiste nemmeno una vera e propria struttura: si segue quello che i superiori dicono di fare. Solo le alte sfere di comando della Confraternita sono controllate in maniera attiva dalla Chiesa delle Ossa: concessioni, reliquie e riconoscimenti ecclesiastici sono tra i migliori strumenti per imbrigliare un mortificato che non disprezzi totalmente i beni materiali.

Nella non disciplina dei ranghi dei mortificati, la competizione per l'influenza nella comunità o di elevazione spirituale è un ottimo modo per far sì che gli adepti si controllino a vicenda.

GESTIRE PERSONAGGI DELLA FAZIONE

La Confraternita dei Mortificati ha volontariamente un controllo relativo sui propri adepti, grazie alla forte convinzione negli ideali della Mortificazione che garantisce che un personaggio a loro legato non smarrisca la retta via e agisca per il bene dell'organizzazione. Un personaggio affiliato alla Confraternita potrà quindi muoversi in libertà, servendo la fazione come meglio crede, senza dedicare necessariamente tutta la vita all'istituzione quanto piuttosto alla causa, a meno che non intenda scalarne la vetta per giungere a posizioni di comando. In quel caso, il credo è qualcosa di più prezioso del sangue e della carne, che viene chiesto in sacrificio in cambio della responsabilità e del potere derivante dall'essere una vera e propria guida.

Grado 0 - Battezzato

Requisiti: aver accettato il Battesimo della Mortificazione

Il personaggio entra ufficialmente nei ranghi della setta, dalla quale verranno chiesti diversi compiti e servizi per il bene della Confraternita, spesso lavori umili e di fatica. Troverà però sempre un rifugio, oltre che a vitto e alloggio, nelle comunità di mortificati.

Grado 1 - Confratello Mortificato

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 3
Requisiti: aver dimostrato dedizione agli scopi della Confraternita, aver lavorato duramente per la comunità di mortificati a cui appartiene

Il personaggio è perfettamente inserito nei meccanismi e nella vita della Confraternita. Gli vengono assegnati compiti dalla Chiesa delle Ossa e dalla Confraternita come agente operativo, partecipa alle varie funzioni mortificate come membro attivo e inizia a prendere novizi sotto la propria ala.

Grado 2 - Mortificato Superiore

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
Requisiti: aver dimostrato una grande forza di spirito, essere stato in grado di risolvere problemi alla Confraternita o aver dato grande servizio alla Chiesa delle Ossa, oltre a dare prova di grandi doti magiche

Il personaggio è ben riconosciuto nella Confraternita e viene visto come una guida e un fulgido esempio da seguire ricevendo diversi novizi da formare, che possono accompagnare il personaggio come servitori nei suoi impegni verso la Confraternita. Comincia a officiare le cerimonie e le processioni mortificate e viene considerato benedetto dalle Ossa per i membri inferiori della Confraternita.

Speciale, Cieca Obbedienza. I seguaci del personaggio appartenenti alla Confraternita dei Mortificati seguono ciecamente le indicazioni del Superiore e sono fanaticamente disposti a morire per lui senza rimpianti. Almeno, questo riguarda i veri fedeli...

Grado 3 - Vicarius Mortificatorum

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
Requisiti: essersi imposto come uno dei migliori mortificati, aver eseguito ciecamente gli ordini della Chiesa delle Ossa e aver portato grandi successi ed estremamente rari fallimenti. Al momento, l'unico posto in questa posizione all'interno della Confraternita è occupato da Odo Due Vite

Il personaggio si è elevato tra i mortificati come un Beato o un Santo incarnato, pronto a guidare la Confraternita verso la salvezza delle Ossa attraverso la rinuncia della carne. Ad occupare questa posizione ,però, non può esservi qualcuno di ingenuo o sciocco, ma un individuo in grado di vedere oltre la Confraternita e gli affari di spirito, seppur debba essere disposto ad ascoltare le direttive della Chiesa, il cui sostegno è necessario in quanto è una nomina ecclesiastica ufficiale a dover essere rilasciata… almeno fin quando non ha consolidato e accresciuto il proprio potere.

La Chiesa delle Ossa

È la più imponente e antica delle istituzioni di Vesteria, in grado di controllare il destino spirituale e materiale della maggior parte della popolazione del continente, e fondamenta stessa del grande Sacro Regno; non ha rivali per numero di adepti e peso politico, tanto meno se si considera la sua potenza militare: la Chiesa delle Ossa è l'essenza del potere temporale e spirituale fusi indissolubilmente.

Fin dall'Editto di San Mastino, il Sacro Regno è un'entità di per sé inscritta nel concetto stesso di Chiesa delle Ossa: il Pontefice è sovrano spirituale e temporale, gli Occipiti hanno potere pari a quello dei Duchi e l'educazione basata sui dettami del Canone è curata dai Tarsi in ogni città.

OBIETTIVI

Il Culto delle Ossa e degli Antenati deve essere indiscutibilmente l'unica dottrina accettabile, e la Chiesa delle Ossa l'unico potere a cui dedicarsi. Ogni adepto che partecipa attivamente alla vita dell'istituzione deve impegnarsi affinché l'istituzione stessa ottenga ogni massimo beneficio dalle proprie azioni.

LUOGHI LEGATI ALLA FAZIONE

La Chiesa delle Ossa ha santuari diffusi in tutto il continente ed è la dottrina più divulgata tra la popolazione, potendo contare su un Tarso che evangelizza il dogma del Canone in ogni città. In particolare, nel Sacro Regno la Chiesa si respira nell'aria: ogni Ducato ha la sua cattedrale, un vero e proprio luogo di potere amministrato dai suoi migliori rappresentanti, chiamati a gestire le anime, le finanze e le forze armate dei paladini e degli inquisitori.

CHI È ADATTO A ENTRARE NELLA FAZIONE

Il requisito primo per entrare nella Chiesa è credere. Essere stati convinti di farlo o simulare per scelta sono alternative, ma la dedizione da dimostrare è sempre la stessa: ferrea, implacabile e intransigente. La Fede e il Canone devono guidare ogni azione di un adepto, e seguire gli ordini della Chiesa è un compito tanto sacro quanto diffondere il Culto degli Antenati nelle terre dove ancora non ha messo radici. I sacerdoti consacrano la loro vita a questa missione, intraprendendo la carriera ecclesiastica e aspirando a diventare uno Iudex o un Occipite; gli armigeri operano come paladini o come armi dell'Inquisizione; i mortificati possono scegliere di servire il "bene maggiore" dividendosi (e spesso contendendosi) con gli inquisitori i compiti di Executores, beandosi della gloria di aver punito gli eretici nemici della Chiesa. Per chi invece fosse abbastanza versato nell'arte affabulatoria o in quella coercitiva (spesso tramite metodi violenti), la via adatta è quella dei Questionatores, terribili ed implacabili investigatori e torturatori che svolgono il loro difficile compito con la consapevolezza che qualcuno debba farlo. Non c'è segreto che non valga la pena di esser conosciuto per salvaguardare il Tempio di Nochemburgo.

COME ENTRARE NELLA FAZIONE

Per entrare nelle gerarchie ecclesiastiche della Chiesa delle Ossa servono anni di educazione e addestramento sotto la sua ala protettrice, a meno di non avere dimostrato eccezionali e straordinari casi di segnali miracolosi. Scegliere di seguire il Cammino di Ossa è un giuramento che va oltre la vita mortale e terrena: un giuramento profondo, sacro e indissolubile (almeno dal punto di vista del Culto), che lega il personaggio al più poderoso potere in Vesteria.

GESTIRE PERSONAGGI DELLA FAZIONE

La Chiesa delle Ossa, come ogni organizzazione basata su ideali spirituali che vuole governare in modo materiale, vive di dualismi e contraddizioni. Un personaggio che ha deciso di consacrare la propria vita alla Chiesa potrebbe trovarsi a dover scegliere fra l'Istituzione e la Fede, con tutte le conseguenze della scelta da portare con sé. Qualora dovesse sperimentare il dubbio e l'indecisione, non avrà da far altro che scegliere se seguire la dottrina o il suo cuore di fedele. La Chiesa è una presenza ingombrante, che si sforza di essere presente in ogni aspetto della vita di tutti i suoi sudditi, organizzata in un rigido schema di dogmi, regole, leggi e riti da seguire scrupolosamente. Può diventare anche un elemento di forte confronto tra giocatori con diverse opinioni sulla bontà dell'istituzione.

GRADO 0 - FEDELE

Requisiti: prestare giuramento alla Chiesa al termine dell'educazione in seminario o ad una sua affiliata come l'Ordine dei Paladini o l'Inquisizione

Il personaggio giura di servire e seguire la Chiesa fino a quando del suo corpo non restino solo che le semplici ossa. La Chiesa lo accoglie tra le fila dei suoi fedeli e mette le sue strutture a disposizione del personaggio: può trovare rifugio nei santuari, protezione nelle caserme e qualche orecchio pronto ad ascoltarlo tra i ranghi dell'Inquisizione. La dedizione e lo spirito del personaggio saranno i metri con cui verrà misurato il suo potenziale quando gli verranno richiesti semplici servizi per la Chiesa.

Speciale, Crescere Come le Ossa. Un personaggio non sacerdote può investire normalmente punti Fama nella Chiesa delle Ossa per ricevere i benefici dei gradi da 0 a 2 della fazione, anche se non sale effettivamente di grado. La Chiesa ha diverse costole, come i paladini e l'Inquisizione, in cui dimostrare di essere veri fedeli senza dover necessariamente scalare un potere di per sé spirituale e irraggiungibile, no?

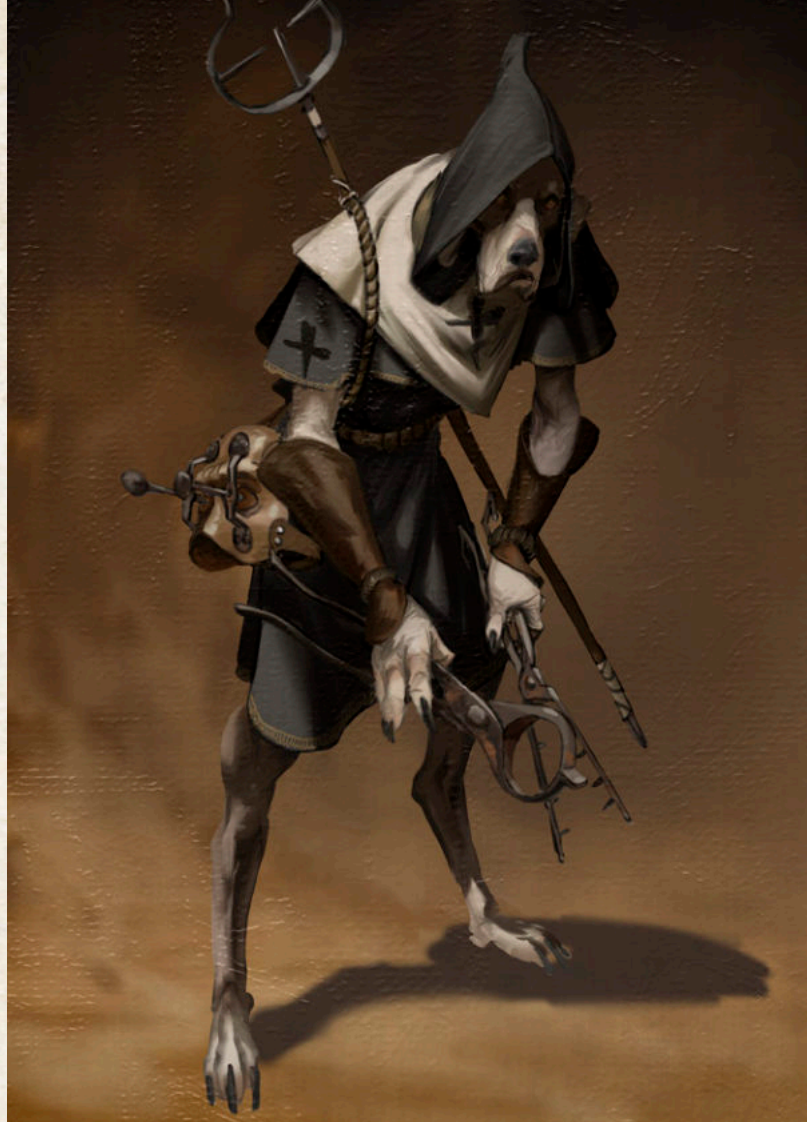
GRADO 1 - TARSO

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 3
Requisiti: essere sacerdote. Aver dato prova che l'impegno e il giuramento fatti sono duri come le Ossa

Il personaggio diventa membro effettivo dell'organizzazione ecclesiastica e viene nominato Tarso, un sacerdote responsabile di una comunità o di una parrocchia cittadina entro cui esercita una discreta autorità e influenza. Il personaggio deve continuamente lavorare per questa comunità, o il grado viene ritirato. Deve rapportarsi con il proprio Costolario di riferimento.

GRADO 2 - COSTOLARIO

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
Requisiti: aver dimostrato totale allineamento con il pensiero e le politiche della Chiesa delle Ossa, e aver mostrato attitudine al comando e alla fermezza di spirito

Il personaggio è ora a capo di una congrega di chiese o della diocesi di una grande città. La sua influenza e il suo potere aumentano, garantendogli supporto da parte del proprio Occipite e la possibilità di richiedere rinforzi militari e politici per gestire gli affari della Chiesa.

GRADO 3 - OCCIPITE

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
Requisiti: aver conquistato il supporto di altri Occipiti, o in alternativa di almeno un Duca del Sacro Regno, e aver portato avanti con successo, abilità e dedizione totale la gestione della diocesi da Costolario. È necessario che un posto tra i dodici seggi sia vacante

Il personaggio viene eletto in uno dei dodici seggi del Concilio Occipitario, dove i rappresentanti spirituali di ciascun Ducato del Sacro Regno danno consigli al Custode delle Ossa e organizzano le strategie della Chiesa. Il potere politico del personaggio è ora pari a quello di un Duca e può contare su un esercito alle proprie dipendenze, oltre a disporre delle varie risorse della Chiesa. Essendo il personaggio diventato un capo politico di grande valore per l'organizzazione, troverà ora maggiori pericoli per la sua incolumità all'interno della stessa. Gli Occipiti rispondono solo al Concilio e al Custode delle Ossa e sono in diretta competizione fra loro, specialmente nel caso in cui ci sia un Custode da sostituire. Al momento, Femore III è forte seppur anziano, e gode ancora di molto consenso.

Gli Emissari del Khan

Dallo splendore del suo seggio, il grande Muhar Khan regna sul Grande Impero Orientale con lungimiranza e saggezza. L'Occidente è distante, ma non abbastanza lontano da poter essere ignorato, e i suoi occhi si posano spesso anche su queste strane genti, nell'attesa che siano pronte ad abbandonare le loro usanze barbare e chinare il capo al potere del Khan. Il saggio e lungimirante Khan sa che deve conoscere ed influenzare la cultura tanto quanto gli avvenimenti politici al di là del Deserto Bianco e dei monti, e per farlo invia emissari presso città e corti così che possano amministrare i suoi affari, accrescendo al contempo la sua fama ovunque essi vadano.

OBIETTIVI

Servire e rappresentare il Khanato, portare ogni beneficio possibile al Khan grazie ad amicizie politiche.

LUOGHI LEGATI ALLA FAZIONE

Solo le più grandi città hanno sedi riconosciute come ambasciate del Khanato, isole di territorio concesse al Khan e considerate sue proprietà sottostanti alle sue leggi: Nochemburgo, San Mastino, Salso Nero, Nova Marina e Città dei Venti contengono una di queste ambasciate. Palazzi e corti più piccole possono ospitare emissari del Khan per aumentare il proprio prestigio e contare su un potente alleato esterno; intorno alla possibilità di alleanze, solitamente nascono competizioni, le quali sfociano spesso in lotte politiche spietate per conquistare il favore della Corte del Khan.

CHI È ADATTO A ENTRARE NELLA FAZIONE

Sono tanti i modi per servire il Khan come emissario e nessuna buona capacità è sprecata: sapienti, mercanti, alchimisti, venturieri sono adatti al ruolo, ma si sono visti emissari magi e soldati di ventura mettere a disposizione del Khan le proprie abilità.

COME ENTRARE NELLA FAZIONE

Ci sono sostanzialmente due tipi di emissari: quelli provenienti dalle terre del Khanato, che vengono inviati in Vesteria in rappresentanza del Khan stesso, e coloro che, nati in Vesteria, viaggiano fino alla Corte del Khan e si guadagnano l'amicizia e il rispetto di quelle genti.

GESTIRE PERSONAGGI DELLA FAZIONE

Personaggi affiliati al Khan giocheranno in bilico tra regole, leggi e un mondo a cui non appartengono completamente. Diverse fazioni cercheranno di conquistare la fiducia e l'appoggio di un emissario, sperando di godere dell'automatico favore del Khan in caso di bisogno. Un personaggio nato nell'Impero dovrebbe essere interessato a scoprire più cose possibili che possano migliorare la propria posizione e aiutare il Khanato, mentre un personaggio di Vesteria che si ritrova a lavorare per il Khan dovrebbe far valere la propria conoscenza di Vesteria per servire al meglio il suo nuovo alleato.

GRADO 0 - INVIATO

Requisiti: appartenere a una famiglia nobile del Khanato o aver dimostrato al Khan, o ad uno dei suoi funzionari, di essere utile all'Impero in terra straniera

Il personaggio svolge compiti semplici come servitore di un emissario di grado superiore. Non è necessariamente pubblico che sia al servizio del Khan, e può occuparsi di burocrazia, osservazione o servire direttamente il proprio superiore con i compiti più disparati ma semplici. Non gode di una protezione diretta, ma può trovare rifugio nella propria ambasciata di riferimento.

Grado 1 - Emissario

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 3
Requisiti: aver dimostrato lealtà al Khanato e aver svolto con successo compiti di difficoltà superiore alla norma

Il personaggio è un agente attivo di fiducia al servizio del Khan e si occupa di missioni politiche, spesso segrete, affidate da un emissario di grado superiore. Può disporre dei servitori del Khan per compiere queste missioni, e può ora trovare rifugio e assistenza in ogni ambasciata.

Diventato emissario, un personaggio comincia anche la sua carriera politica nelle corti e nei palazzi, partecipando come ospite per amicizia nei confronti del Khan.

Grado 2 - Dignitario

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
Requisiti: il personaggio si è rivelato un agente scaltro e dalle spiccate doti politiche, conquistando alleati e sostenitori

Il personaggio è un riconosciuto dignitario del Khanato e risponde direttamente al proprio ambasciatore, prendendo in carica la direzione di un'area amministrativa dell'ambasciata. Il ruolo politico del personaggio è attivo e partecipa come voce del Khan, rappresentando l'Impero e facendo il suo bene. Il supporto garantito da ogni ambasciata è grande: servitori assistenti, risorse, denaro; tutto per il bene del Khanato, ovviamente.

Speciale, Immunità Diplomatica. Il personaggio non può essere giudicato dalle autorità straniere, in quanto diretto rappresentante ed emanazione del Khanato stesso. Non può essere detenuto o punito, ma può venir confinato nella propria ambasciata, ad esclusione di viaggi verso altre sedi del Khanato o per rientrare nei territori dell'Impero. Se il comportamento del personaggio porta vergogna sul Khan o sul suo dominio, la punizione sarà dura ed esemplare, seppur consumata tra le mura accoglienti e discrete dell'ambasciata.

Grado 3 - Ambasciatore

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
Requisiti: aver stretto contatti con il Khan o la sua corte più vicina, aver avuto successo come dignitario e rappresentante. La quantità di ambasciatori è limitata al numero di ambasciate presenti nel continente; deve liberarsi un'ambasciata per potersi insediare

Il personaggio è il vicario del Khan in terra straniera e lo rappresenta presso le ambasciate, territori concessi al dominio imperiale lontano dai confini del Khanato, solitamente situate nelle città più grandi: in Vesteria si trovano a Nochemburgo, San Mastino, Salso Nero, Nova Marina e Città dei Venti. Ogni ambasciata è un piccolo ecosistema indipendente dove diversi emissari svolgono mansioni di ogni tipo e contiene al suo interno anche un piccolo dispiegamento di soldati imperiali.

Ogni offesa, insulto o problema con un ambasciatore è come fosse direttamente rivolto al Khan, che è sempre pronto a dare il proprio sostegno, seppur coi tempi e le forme possibili.

L'Eresia del Carlino

La religione più seguita nella cosmopolita Confederazione, basata sugli insegnamenti dell'Ordine degli Indicanti, si oppone alla Chiesa delle Ossa tradizionale non su un piano dogmatico, ma sulla gestione del potere temporale che non dovrebbe competere alla Chiesa, e si vota alla rinuncia dei beni materiali spogliandosi "fino all'osso" per ritrovare ciò che di sacro c'è in ognuno. Sprovvista di una forte organizzazione centrale, è gestita da un gruppo di Occipiti Eretici che amministrano le anime delle maggiori città confederate, tra i quali spicca per importanza l'Occipite di Albea, che, con il nome di Talo II, occupa attualmente la posizione di antipapa a capo della Chiesa Semplice. Nonostante non sia dello stesso ramo familiare di Indice IV, è anch'esso un carlino. Questo retaggio ha contribuito all'affermarsi del nomignolo dispregiativo di Eresia del Carlino.

OBIETTIVI

La Chiesa Semplice vuole organizzarsi per rivaleggiare sempre più con la Chiesa Nochemburghese, guidando un maggior numero di anime verso una vita giusta e misurata, senza cadere negli eccessi degeneri che caratterizzano la sua antica controparte. L'elezione di un vero antipapa e una forte evangelizzazione in nuovi territori sono al momento le principali prerogative dell'Eresia del Carlino.

LUOGHI LEGATI ALLA FAZIONE

La sede principale della Chiesa Semplice è ad Albea, nella Confederazione, dove si trova la cattedrale di San Catonice del Crepuscolo, tempio principale dell'Eresia del Carlino e luogo in cui sono custodite, oltre alle reliquie del Santo, anche le ossa della piccola mano di Indice IV. Ci sono altri diversi importanti santuari, abbazie e monasteri che predicano la Dottrina Semplice tra Confederazione e zone rurali della Fossa Verde, ma niente di paragonabile alle chiese della Dottrina Classica.

CHI È ADATTO A ENTRARE NELLA FAZIONE

L'Eresia del Carlino ha una missione puramente spirituale: non è così belligerante da aver bisogno di armate; non è così intollerante da avere un'Inquisizione; non è così estrema da accettare devianze fanatiche. Per questo, è composta principalmente da sacerdoti ed eruditi che praticano e discutono la Dottrina Semplice degli Indicanti.

COME ENTRARE NELLA FAZIONE

Per servire la Chiesa Semplice è necessario intraprendere un cammino spirituale fatto di riflessione e rinunce, carità e servizio, e una buona dose di dovere e sacrificio: la corrente spinge forte verso i fasti della Dottrina Classica ricolma di risorse e potere, rea di incutere paura con le sue forze armate e gli inquisitori. Per iniziare la carriera all'interno dell'Eresia del Carlino, serve prestare i voti in un ordine affiliato o in un santuario con il rituale dello Spogliamento, in cui si rinuncia a tutti i propri beni materiali.

GESTIRE PERSONAGGI DELLA FAZIONE

L'Eresia del Carlino sembrerebbe una versione ripulita e migliore della Chiesa delle Ossa, nella quale gli interessi principali sono occuparsi di problemi spirituali ed avere un tenore di vita umile, ma mantenere una Chiesa ha comunque un costo elevato. La corruzione è dietro l'angolo, l'innocenza si confonde con l'ingenuità in un'istituzione giovane nel parlare di temi antichi e fuori dal tempo, e non tutti i membri di stampo ecclesiastico che si sono convertiti dalla Dottrina Classica lo hanno fatto per esigenze prettamente spirituali. Un personaggio che sceglie di intraprendere il cammino della Dottrina Semplice dovrebbe esplorare questi temi, arrivando a poter prendere parte alle scelte che formeranno la spina dorsale di questa Chiesa, ma se giunge dal Sacro Regno e sviluppa interesse per le teorie di Indice IV e di questa Eresia, dovrà guardarsi bene le spalle...

GRADO 0 - SPOGLIATO

Requisiti: partecipare a una cerimonia di Spogliamento e prestare giuramento alla Chiesa Semplice

Il personaggio comincia il proprio servizio come sacerdote o diacono della Chiesa Semplice, abbandonando ogni avere. Dovrà eseguire diversi compiti e servizi per il bene della comunità di cui fa parte, spesso lavori umili e di fatica. Troverà però sempre rifugio, vitto e alloggio nelle strutture della Chiesa Semplice.

GRADO 1 - TARSO SEMPLICE

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 3
Requisiti: essere sacerdote. Aver servito con dedizione la propria comunità e aver seguito la Dottrina Semplice

Il personaggio diventa la guida di una piccola comunità Indicante. Si occupa dell'istruzione dei bambini e delle attività in suo sostegno, e deve continuamente lavorare per questa comunità o il grado potrebbe venire ritirato.

Speciale, Il Sale della Terra. Sono i più umili a essere le fondamenta su cui si regge l'Eresia del Carlino, motivati e dediti a una dottrina che li mette sullo stesso piano dei ricchi e dei potenti. Se la Chiesa Semplice dà sostegno ad un suo membro, quel membro è sicuro di ricevere indietro in egual misura: il personaggio potrà sempre contare sul supporto delle comunità rurali e povere che vivono in simbiosi con questa fazione, e spesso ci si stupisce di chi si trovi tra le fila dei sostenitori di una Chiesa spogliata dei suoi fasti ed eccessi.

GRADO 2 - COSTOLARIO SEMPLICE

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
Requisiti: aver guadagnato il sostegno di risorse influenti e potenti per il benessere della Chiesa Semplice, e aver agito negli interessi della comunità come Tarso

Il personaggio è ora responsabile di un insieme di piccole comunità o di una comunità cittadina che confida nella sua figura, ma su cui può appoggiarsi in caso di necessità. Le Cattedrali dei Costolari sono finanziate da ricchi fedeli, convinti che la salvezza dell'anima, e una bella impressione nella comunità, contino più che un po' di denaro. Le amministrazioni cittadine delle comunità Indicanti devono necessariamente scendere a patti con la Chiesa Semplice, e, per il bene della comunità stessa, hanno interesse perché sia una collaborazione proficua per ambo le parti.

GRADO 3 - OCCIPITE SEMPLICE

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
Requisiti: aver trasformato un Costolato in un bacino fiorente e dedito alla Chiesa Semplice a tal punto da rendere necessario istituire un nuovo Occipitario, o in alternativa sostituire un Occipite dopo aver dimostrato di essere un grande Costolario, conquistando il sostegno di un governatore o di un Occipite

Il Concilio Occipitario della Chiesa Semplice è più flessibile della sua controparte del Sacro Regno, non essendo a numero chiuso ma in continuo sviluppo. Al momento è formato solo da quattro membri, a capo delle uniche comunità sufficientemente grandi per giustificare un Occipite: Albea, Nova Marina, Città dei Venti e Liveccia. Questo concilio è il fulcro strategico della Chiesa Semplice, ed è sostenuto direttamente dalla Confederazione e dai nemici della Chiesa tradizionale, potendo contare su un discreto numero e tipo di risorse. A capo del Concilio c'è Talo II, Occipite di Albea, che dicono essere stato un'incredibile e generosa figura per la Chiesa, ma che inizi ad essere affamato di riconoscimento personale e un po' troppo legato ai beni materiali, oltre a godere di un forte sostegno politico, probabilmente perché figura facilmente manipolabile.

L'Esercito del Popolo

Il nome "Esercito del Popolo" nasce dall'iniziativa proposta dal suo fondatore, Wolfgang Gabrinus, di stabilire a San Mastino una legge che imponesse che la metà dell'esercito cittadino fosse sotto il controllo di un Tribunale d'elezione popolare, in modo da garantire un'opposizione alle oppressioni della Chiesa delle Ossa e dei Nobili. Dopo l'arresto di Gabrinus, i mercanti e le genti che lo sostenevano hanno trasformato la sua idea in una ribellione segreta ma concreta, per aver ancora più giustizia. Il lupo è stato fatto evadere, e ora dalla Confederazione ha preso il comando di questo movimento che cresce giorno dopo giorno, con un solo ideale ben fissato davanti a sé: libertà!

Resta comunque chiaro che il movimento abbia moltissimi detrattori, i quali farebbero volentieri a meno della presenza di un sovversivo come Wolfgang, sia nella Confederazione che nel Sacro Regno.

OBIETTIVI

Ciò a cui mira l'Esercito è tanto semplice concettualmente quanto quasi impossibile da realizzare: il rovesciamento del governo per diritto di nascita nobiliare del Sacro Regno a favore di un'amministrazione più moderna, dove il popolo e la borghesia possano decidere il proprio destino con le loro stesse mani. Un sogno per pochi, pura follia per i più.

LUOGHI LEGATI ALLA FAZIONE

L'Esercito del Popolo ha cellule nascoste sparse per tutto il Sacro Regno; in particolare, la sede centrale sarebbe stabilita a San Mastino, ma il Comando si trova in questo momento a Montetorto, nella Confederazione, ben contenta di "assistere" queste povere genti nel destabilizzare il Sacro Regno. Ciò di cui la Confederazione non si rende conto è che il "Popolo" sta mettendo in discussione anche i suoi metodi e il suo dominio, non così diversi da quelli del Sacro Regno. Se "La Potentissima" Grazia Maria sapesse della cellula segreta di Nova Marina...

CHI È ADATTO A ENTRARE NELLA FAZIONE

L'Esercito del Popolo ha bisogno di tutti. La sua colonna portante sono mercanti, armigeri, sapienti, furfanti e venturieri, desiderosi di cambiare la società e il mondo in cui vivono, mettendo a rischio la propria vita contro un incredibile nemico per un ideale e una flebile speranza. Idealisti, combattivi, temerari e resilienti: questi gli aggettivi che descrivono gli attivisti dell'Esercito del Popolo.

COME ENTRARE NELLA FAZIONE

Entrare nelle fila dell'Esercito del Popolo è un atto volontario e ricercato. Fuori dai territori del Sacro Regno è più facile entrare in contatto con un gruppo di rappresentanza e unirsi alle sue fila, mentre all'interno dei domini della Chiesa solo sussurri e arguzia, uniti a una buona dose di discrezione, possono avvicinare un personaggio a una cellula nascosta, che potrebbe sorprendentemente rivelarsi dietro una qualsiasi persona comun

GESTIRE PERSONAGGI DELLA FAZIONE .

L'Esercito può essere servito con piccoli gesti, poiché la sua colonna portante è composta da comuni popolani che aiutano come possono, fungendo da rete di informazioni, dando rifugio alle spie e agli esiliati o muovendo talvolta merci di nascosto. Gli effettivi combattenti dell'Esercito aspettano solo l'occasione più propizia per sferrare un colpo ben assestato all'ordine costituito. Tutto ciò va gestito con estrema attenzione: oltre alla vita dei pochi valorosi, c'è in ballo anche quella delle loro famiglie. Un dissidente che parla di democrazia è una pericolosa influenza, e i suoi figli, probabilmente, non saranno da meno.

GRADO 0 - DISSIDENTE

Requisiti: aver stretto contatti con un gruppo di rappresentanti dell'Esercito del Popolo

Il personaggio sposa la causa dell'Esercito entrando tra le sue fila per dare il proprio contributo. Inizialmente si tratta di piccoli lavoretti illegali, come trasporto di missive, protezione di altri dissidenti o altre attività disparate, il tutto finanziato dai ricchi mercanti che sostengono la causa. Per evitare fughe di informazioni,n dissidente semplice non conosce l'identità della maggior parte dei propri compagni.

Grado 1 - Soldato del Popolo

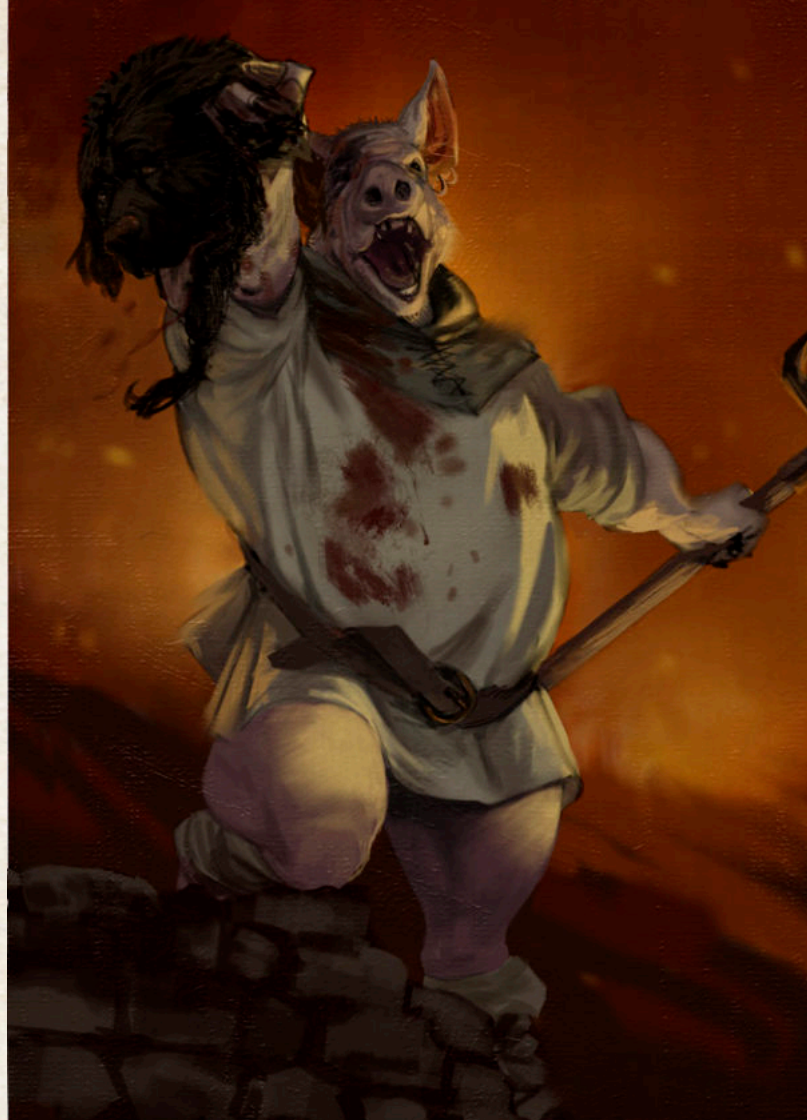
Fama guadagnata nella fazione da spendere: 3
Requisiti: aver dimostrato di credere nella causa mettendo a repentaglio la propria sicurezza e aver portato a termine un compito rischioso per l'Esercito del Popolo

Il personaggio si addentra nell'organizzazione, diventandone un membro attivo. Conosce gli affiliati della propria cellula di riferimento e un diretto superiore, venendo chiamato in causa per missioni pericolose o invitato a fare propaganda in ambienti favorevoli, anche se mantiene un eventuale anonimato. I dissidenti del popolo aiutano sempre un Soldato in caso di necessità.

Grado 2 - Condottiero delle Genti

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
Requisiti: aver conquistato grandi risultati per l'Esercito del Popolo e aver rivelato il proprio coinvolgimento pubblicamente per conquistare gli animi di nuovi dissidenti, dopo aver ottenuto un importante successo

Il personaggio è considerato un eroe dell'Esercito e una delle sue figure chiave, entrando sempre più nell'organizzazione del movimento e acquistando il controllo diretto di un gruppo di Soldati del Popolo. Le forze in opposizione al sistema nobiliare del Sacro Regno diventano sostenitrici del personaggio, che tramuta tutta la sua Fama in Infamia per il Sacro Regno.

Speciale, Infiammare gli Animi. Il personaggio è capace di infondere forti emozioni nel cuore della gente e di motivarla affinché si prenda ciò che le spetta di diritto: la libertà! I dissidenti amano i Tribuni del Popolo e sono disposti a combattere, se non addirittura a morire, per sostenerli nel caso venga chiesto da uno di loro. Quando succede, i PNG di rango 1 contano di un rango superiore al fine del calcolo del tiro per colpire e dei danni, trattando le armi improvvisate tipiche dei popolani come armi standard.

Grado 3 - Comandante del Popolo

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
Requisiti: stringere legami d'intesa con una potenza ostile al Sacro Regno, dimostrare grandi doti di comando e strategia, oltre che la capacità di trascinare le genti

Al momento non esiste un Comandante del Popolo formale: Wolfgang Gabrinus, il Tribuno delle Genti, è considerato a capo del movimento, ma non ha ancora ottenuto il supporto necessario da una potenza ostile al Sacro Regno per poter portare l'Esercito del Popolo al passo successivo verso la conquista del proprio obiettivo. Un Comandante del Popolo conta come un leader politico negli equilibri fra le nazioni, e per questo è in una posizione pericolosa ma di grande forza. Sarà molto difficile distinguere nemici e amici arrivati a questo status: capire di chi potersi fidare e le effettive risorse in proprio possesso sono tra i compiti più difficili per un Comandante del Popolo, che deve dedicare la vita per la libertà della propria gente.

La Fratellanza dei Vermi

La Fratellanza dei Vermi è un'organizzazione militare mercenaria, con sede in un castello costruito all'estremità orientale del Sacro Regno, ma che forma un enclave indipendente.

Un tempo chiamato Forte Bufera, ora è conosciuta con il soprannome "Tana del Verme", che viene utilizzato anche dai suoi stessi abitanti. Il comandante a capo della Confraternita è Torquato da Tanafonda, il famigerato tasso condottiero, e il Vice al comando è Ranieri de Porchis, cinghiale visionario e genio tecnologico.

Guerrieri, mercenari, soldati: i membri della compagnia fondata da Torquato da Tanafonda sono la minaccia più temuta sul campo di battaglia e per le strade delle città. La loro ferocia è bilanciata da un efficace addestramento militare e dalla capacità di usare le armi da fuoco, superata solo dalla potenza distruttiva dei loro stessi moschetti. I soldati e il denaro necessario per ottenere i loro servigi scorrono dai pendii della montagna fino a raggiungere Tana del Verme, mentre dalla cima della Torre Torquato pensa già alla prossima mossa.

I Vermi contano circa 10.000 soldati sparsi sul continente, di cui 5.000 stanziati alla Tana, e dispongono un piccolo distaccamento in quasi ogni grande città.

OBIETTIVI

Guadagnare denaro con il mestiere delle armi, opporsi alle oppressioni schiaviste, mantenere l'equilibrio politico e perseguire il bene della confraternita.

LUOGHI LEGATI ALLA FAZIONE

La sede della fazione è Forte Bufera, sui monti orientali che separano Vesteria dalle Terre a Est, ma è presente almeno un distaccamento in ognuna delle grandi città di Vesteria, eccetto Salso Nero. Nel corso degli anni, il borgo nella valle sotto la Tana è diventato un villaggio fiorente, dove si sono trasferite le famiglie dei Vermi. Qui è stata aperta l'Accademia del Genio Militare, dove Ranieri, oltre a lavorare costantemente per migliorare la polvere nera e i suoi moschetti, prepara i nuovi genieri dei Vermi, così come un numero limitato di soldati provenienti da ogni parte del Continente, per la cui formazione i loro signori pagano profumatamente. Si dice che ci siano posti prenotati per anni e anni a venire.

CHI È ADATTO A ENTRARE NELLA FAZIONE

Chiunque sia abile con le armi e crede che siano un buon modo per poter vivere è ben accetto, ma non si disdegnano medici, contabili, mercanti o venturieri: il sistema della Fratellanza vive anche grazie ad un buon apparato burocratico e organizzativo.

I candidati devono essere pronti ad obbedire a uno stretto sistema gerarchico di comando e a una dura legge, oltre che a dover essere coraggiosi e disposti a tutto per il bene della Fratellanza. Ai traditori spetta la morte, se non peggio.

COME ENTRARE NELLA FAZIONE

Per arruolarsi, basta recarsi in uno dei distaccamenti della Fratellanza, fare richiesta, passare visite mediche e dimostrare capacità utili. Entrare nei Vermi significa dedicare la propria vita alla causa: non esiste un tempo al di fuori di quello verso la Fratellanza.

GESTIRE PERSONAGGI DELLA FAZIONE

Non avendo una distinzione tra vita privata e vita in servizio, un personaggio della Fratellanza dovrà dividersi tra la fedeltà per la propria fazione e gli interessi del gruppo di personaggi giocanti. I Vermi sono rispettati in tutto il continente, ma hanno causato sufficienti orfani da avere ben più di un nemico. Per un Verme, il vento può cambiare facilmente con un'offerta migliore, e questo può causare ribaltamenti di fronte, mettendo a dura prova un confratello nello scegliere a chi sia dovuta la propria lealtà.

GRADO 0 - RECLUTA

Requisiti: competenza in almeno un'arma marziale, iscriversi in un distaccamento dei Vermi, superare le visite mediche di buona salute e prestare giuramento di servizio

Il personaggio entra a far parte della Fratellanza con un giuramento di fedeltà che lo vincola al corpo per venti anni.

La diserzione porta solo alla morte. Al personaggio vengono fornite la divisa ufficiale dei Vermi e un'arma marziale che non abbia la proprietà aristocratica. La caserma del suo distaccamento diventa la sua nuova casa, dove riceve vitto, alloggio e cure. Le mansioni affidate difficilmente metteranno il personaggio in pericolo mentre compie il suo addestramento da Verme, ma la guerra è una terribile necessità e non è detto che non lo chiami in causa.

Grado 1 - Confratello

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 3
Requisiti: aver dimostrato di saper eseguire i compiti affidati, capacità di obbedire agli ordini, disciplina e abilità

Il personaggio entra a far parte effettivamente della Fratellanza, e riceve uno stipendio fisso oltre che premi in base ai suoi risultati. Superato il periodo di addestramento, comincia a essere chiamato a partecipare a missioni sempre più pericolose (e redditizie), che vanno da lavori di protezione e scorta, alla presenza sul campo di battaglia.

Speciale, Ben Armati. Il personaggio ha accesso allo straordinario arsenale della Fratellanza e non ha problemi di equipaggiamento. Al grado 1 può ottenere per sé armi e armature che non abbiano la proprietà aristocratica. Al grado 2 può ottenere armi e armature non aristocratiche con un bonus fattura di +1, mentre al grado 3 può richiedere equipaggiamento con bonus fattura +1 a scelta senza limitazioni di proprietà, di cui un pezzo con un bonus fattura +2. Anche i seguaci di rango 1 o superiore che appartengono alla Fratellanza possono usufruire di questo privilegio.

Grado 2 - Graduato

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
Requisiti: essere sopravvissuto a uno scontro pericoloso, aver dato prova di capacità tattiche ed efficacia bellica, non aver dimostrato paura ed essere rimasti fedeli agli ordini, collezionando successi nelle missioni affidate

Il personaggio è un ufficiale d'alto grado della Fratellanza: ha molte responsabilità e molti sottoposti a cui badare, addestramenti da seguire e missioni rischiose da condurre. Se è lontano dalla Tana, diventa comandante di un distaccamento; altrimenti, comincia a passare sempre più tempo a Forte Bufera o nel villaggio. Ha un eccellente stipendio e, seppur senza privilegi, gode di ottimo supporto dalla Fratellanza e dai suoi mezzi.

Grado 3 - Consiglio di Guerra

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
Requisiti: avere conquistato la fiducia dei propri superiori, compresi Ranieri e Torquato (o chi eventualmente nelle loro posizioni), dimostrato di essere implacabile sul campo di battaglia e aver portato a termine compiti al limite dell'impossibile

Il personaggio entra a pieni diritti nel Consiglio di Guerra Ristretto della Fratellanza dei Vermi, dove solo una manciata di valorosi combattenti si ritrova con il Capitano Torquato e il Vice Ranieri de Porchis a discutere sulle strategie dei grandi conflitti in cui sono coinvolti i Vermi e delle loro preferenze politiche: più di una volta sono stati garanti degli equilibri governativi del continente, ma altre volte sono stati coloro che questi equilibri li hanno sconvolti a favore di uno schieramento con più oro sul piatto. Torquato guarda però anche ai propri valori, e non ha mai accettato di lavorare per Paddath di Salso Nero, avendo vissuto un passato da schiavo… ma ci sono forti pressioni affinché ciò cambi.

Ordo Artis Occulta

Sin dalla comparsa dei primi utilizzatori di magia, è stata chiara ed evidente una cosa: la conoscenza è potere. E quale conoscenza è più elevata di quella in possesso dei magi, scopritori di Segreti Universali e detentori della Magna Ars, nonché custodi del futuro del mondo? Nessuna.

Ma il potere da sempre spaventa chi non lo possiede, così come sono temute le cose di ardua comprensione, e i magi incarnano entrambi questi aspetti. Così, un circolo di illuminati si è riunito nel Primo Conclave e ha fondato l'Ordo Artis Occulta, il cui scopo era controllare che il tessuto della realtà e l'integrità stessa del mondo non venissero intaccati da nessuno dei magi. Prima decisione del Conclave fu quella di istituire il Collegio Arcano di Montetorto, così da portare avanti l'eredità dell'Ordo nelle nuove generazioni. Purtroppo, l'Ordo non fu lungimirante abbastanza da prevedere che qualcuno dall'interno potesse contravvenire a certe regole fondanti, ponendo troppa fiducia nei magi stessi. Questo causò un terribile incidente che sconvolse gli equilibri di potere del mondo, rivelando cose che non sarebbero mai dovute essere rivelate. Del colpevole di questo evento, le cui conseguenze effettive sono ancora tenute segrete dai vertici dell'Ordo, è stata fatta damnatio memoriae, cancellando ogni traccia da libri e fonti scritte. Da quel momento, il Collegio è stato sciolto in favore dell'Accademia di Alchimia, e sono state istituite due regole fondamentali: un magus potrà avere un solo allievo per volta, e gli sarà vietato partecipare in maniera attiva alla vita politica, se non come consigliere. Ma qualcuno, spinto da mera sete di potere o da scopi più alti, sta mettendo in pericolo questo precario equilibrio.

Obiettivi

Sin dalla sua fondazione, l'Ordo ha sempre perseguito il bene per i magi e l'equilibrio di potere nel mondo, così che la storia possa proseguire senza intoppi e la ricerca magica progredire senza opposizioni.

Luoghi legati alla fazione

In ogni città c'è almeno un salotto discreto dove si possono incontrare i magi appartenenti all'ordine, e più il luogo è un centro di potere più sarà frequentato da membri e amici dell'Ordo. Al momento, il Conclave si riunisce nel Granpalazzo Ducale di Città dei Venti nelle rare volte in cui i membri devono mettersi in contatto diretto, ma i più profondi segreti dell'Ordo sono custoditi a Montetorto, nei saloni sotterranei del vecchio Collegio Arcano, ora Accademia di Alchimia, al sicuro da sguardi indiscreti… per ora.

Chi è adatto a entrare nella fazione

I membri dell'Ordine devono essere interessati a studiare per anni fino a raggiungere la comprensione del tessuto stesso della realtà, oltre che svelare i segreti della materia e della mente. I membri dell'Ordo sono convinti che il potere vada regolato, qualora vi sia l'incapacità di farlo indipendentemente, e controllato da un gruppo di menti brillanti e illuminate che riportino chiunque dovesse perdersi sulla retta via. Alchimisti e magi sono a volte arroganti, ma questa dote può essere usata per l'Ordo se incanalata nella giusta maniera.

Come entrare nella fazione

Per poter entrare nell'Ordo Artis Occulta è necessario essere introdotti da un Maestro dell'Ordine. Serve che vengano riconosciute capacità, acume e comprensione dei precetti oltre che una grande conoscenza nel campo della magia. Da qualche tempo l'Ordo è stato aperto anche ai più talentuosi alchimisti, ma sono ben pochi quelli presi in considerazione.

Gestire personaggi della fazione

La dedizione all'Ordo è una scelta concettuale e filosofica basata sul credere nella necessità di un bene superiore. L'Ordo ha piani spesso nebulosi per il popolano quanto per i suoi adepti di rango inferiore, a volte così a lungo termine da apparire come sequenze causali di compiti scollegati,

mentre per chi fosse abbastanza lungimirante, queste trame si riveleranno essere le più complesse tele di eventi, architettate in vista degli anni a venire.

Più un personaggio scala i ranghi di questa fazione, più si addentra nelle profondità del grande sapere magico, scoprendo i segreti dell'Ordine e arrivando a comprendere il Grande Schema che da secoli viene perpetrato per guidare nel futuro la comunità dei sapienti magici.

Ma nascosti tra quei segreti ne giacciono alcuni di oscuri e perigliosi, al punto che, quando un personaggio dovesse venirne a conoscenza, sarebbe inevitabile il dilemma morale tra proteggerli in nome dell'Ordo o rivelarli alla comunità. Trame, ombre e tradimenti interni ed esterni minacciano l'Ordine e le sue regole, e chiunque venisse sorpreso a divulgare i segreti dell'Ordo Artis Occulta potrebbe essere vittima di misteriosi incidenti, o sparizioni improvvise.

Grado 0 - Novizio

Requisiti: essere introdotti all'Ordine da un Maestro, condividerne l'ideologia e aver dimostrato talento nelle arti magiche. Essere un magus, un alchimista o, raramente, un diverso utilizzatore di magia

Il personaggio viene introdotto ai misteri dell'Ordo Artis Occulta da un Maestro e presta giuramento di servizio all'Ordo. Il giuramento è vincolato magicamente da un rituale tenuto dai Maestri e dura per tutta la vita dell'iniziato. A rango basso, l'Ordo lascia molta libertà ai propri novizi, assistendoli nel percorso di crescita così che possano formarsi al meglio e diventare preziose risorse per i suoi fini. I compiti affidati ai novizi sono più che altro prove di valutazione o piccole azioni apparentemente slegate l'una dall'altra: recuperare un oggetto, consigliare il capo di un villaggio, ascoltare il resoconto di un personaggio particolare. Tutti tasselli di uno schema ben più grande e complesso.

Speciale, Occhio Segreto. Ogni iniziato dell'Ordo deve giurare fedeltà all'interno di un particolare rituale che ne collega tutti i membri con un sigillo magico. Questo incanto permette ai membri dell'Ordo di comunicare fra loro: il personaggio impara messaggio, ma può bersagliare solamente una creatura che conosce e che è marchiata con l'Occhio Segreto, ignorando le restrizioni sulla distanza. Un personaggio con l'Occhio Segreto impara anche individuazione del magico, che può lanciare a volontà senza consumare slot o punti incanto. Inoltre, quando un personaggio di grado 2 o inferiore dotato di Occhio Segreto tenta di rivelare un segreto dell'Ordo, deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15 o il Conclave viene a sapere che è stato rivelato.

Grado 1 - Ordinato

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 3
Requisiti: aver dimostrato di comprendere gli scopi dell'Ordo e di essere un talentuoso candidato per i suoi obiettivi

Il personaggio ha compreso le finalità dell'Ordo ed è ora pronto per partecipare attivamente alla vita della fazione. Viene riconosciuto come un magus formato e integrato nella società e nella cultura dei magi, partecipa a concili locali di magi e le sue parole sono prese in considerazione. L'Ordo ora affida compiti più delicati, spinge affinché incontri figure importanti e condivide la proprie conoscenze di base sul mondo e sulla magia aprendo le proprie magnifiche biblioteche.

GRADO 2 - MAGISTER

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
Requisiti: prendere sotto di sé un allievo e dimostrare di poter guidare il futuro delle nuove generazioni dell'Ordo

Al personaggio viene riconosciuto il grado di Magister, mentre la protezione e l'occhio dell'Ordo si spostano anche sul suo allievo, seppure stia al magus capire il momento giusto per introdurlo ai misteri della fazione. Il personaggio partecipa ora ai Concilia Magistrorum, dove i maestri dell'Ordo si riuniscono per discutere del futuro della fazione, degli sviluppi nel campo della Magna Ars e dell'Alchimia e della situazione di equilibrio mondiale. Ai Magistri sono svelati segreti più profondi: dalla composizione del mondo e di come la storia sia e debba essere guidata, agli oscuri limiti da non valicare con le loro possibili conseguenze.

GRADO 3 - CONCLAVISTA

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
Requisiti: essere un consigliere illuminato che occupi una posizione di rilievo nella società degli incantatori di Vesteria, aver formato con successo allievi validi e aver dimostrato di poter portare avanti il futuro dell'Ordo

Il personaggio entra nel Conclave dell'Ordo Artis Occulta, il circolo più ristretto dove i Conclavisti, riuniti in segreto, discutono del futuro dell'Ordo, della magia e del mondo, proiettando piani per i decenni a venire. I Conclavisti custodiscono i segreti dell'Ordo e scelgono quali cancellare dalla storia e quali rivelare al mondo. Si ritengono custodi del futuro e del passato e detentori della complessiva conoscenza magica del mondo, e non vi è mistero che sfugga al loro occhio. Il più profondo segreto dell'Ordo è custodito nelle viscere di Montetorto, dove si celano i testi proibiti su un tabù che causò uno squarcio nel mondo, facendo emergere cose che mai sarebbero dovute emergere: il luogo che svelandosi ha sconvolto gli equilibri di potere del mondo e su cui più di uno sguardo predatore è diretto...

Creare una Fazione

Una terra come Vesteria offre un enorme e intricato ventaglio di forze in competizione tra loro; il miglior modo per portarle in gioco è attraverso le fazioni, strutture di potere incanalate in uno schema di crescita per il personaggio in grado di fargli vivere tutta la scalata al prestigio personale e collettivo: in fondo, l'obiettivo comune a tutte le fazioni di Historia è sempre il potere, in una forma o nell'altra.

Al GM e ai giocatori è lasciato libero spazio nel costruire le proprie fazioni, nel caso avvertano un vuoto fra quelle proposte o abbiano un'idea entusiasmante da voler trasportare sul tavolo da gioco. Le Spie del Mastro Nero della Confederazione, la Schola Ducale di Città dei Venti, la Società dell'Artiglio della nobiltà di Nidi Alti, una pericolosa banda di furfanti nel cuore delle foreste della Fossa Verde sono solo alcuni spunti per creare una nuova fazione e aggiungere una nuova pedina sulla scacchiera del potere di Vesteria. Ogni fazione condivide con le altre uno schema comune e può essere costruita in maniera semplice.

OBIETTIVI

Ogni fazione ha un obiettivo che spinge i propri affiliati ad unirsi nella sua causa. Può essere un obiettivo materiale e raggiungibile, così come un ideale da rincorrere al di fuori del tempo. Gli obiettivi dovrebbero essere focalizzati nell'attirare la narrazione della fazione in una precisa direzione, e i personaggi che scelgono di diventarne membri dovrebbero condividere questi obiettivi almeno in parte, per allineare la propria crescita personale a quella della neonata fazione.

Gli obiettivi di una fazione sanciscono anche il modo in cui viene collezionata la fama dai suoi membri, e quali sono i metodi e i modi per farlo.

LUOGHI LEGATI ALLA FAZIONE

Sedi, rifugi, proprietà e attività sono alcuni esempi di immobili in cui potrebbe risiedere una qualsiasi fazione, e dovrebbero essere sfruttati come il fulcro di gioco attorno a cui costruire la storia del personaggio ad essa affiliato. Questi luoghi sono ottimi punti da cui partire per vivere avventure nel continente di Vesteria, dalle missioni affidate direttamente dalla fazione a vere e proprie zone sicure da utilizzare come base per gli spostamenti dei personaggi.

Chi è adatto a entrare nella fazione

Non tutti i candidati sono ideali ad entrare in una determinata fazione, che sia per motivi legati alle tematiche affrontate, alla capacità di gioco o all'equilibrio attorno al tavolo. Un personaggio dovrebbe trovarsi a proprio agio con il contesto della fazione senza arrivare a sentirsi frustrato per non poter crescere nella maniera sperata, e dovrebbe decidere di affiliarsi come membro se sposa interamente i suoi obiettivi.

Come entrare nella fazione

Entrare in una fazione dovrebbe presupporre condizioni per cui un personaggio debba consapevolmente muoversi verso quello specifico obiettivo, dimostrando di voler portare il proprio gioco verso quella direzione. Dovrebbero essere condizioni specifiche, ma non impossibili, da raggiungere con facilità dai giocatori, un semplice indicatore per un personaggio che ha fatto la scelta di unirsi alla fazione.

Gestire personaggi della fazione

L'importanza della gestione di un personaggio all'interno di una fazione ruota attorno alla coesistenza del suo gruppo di gioco con la fazione stessa. Sarebbe opportuno inserire sempre elementi conflittuali, che spostino l'attenzione sulle scelte che il personaggio compie e di come la sua lealtà possa oscillare da un estremo all'altro, rimanendo sempre coerente con sé stesso.

Grado 0 - Novellino

Requisiti: i requisiti per un novellino riguardano l'entrare in contatto con la fazione, appartenere a un determinato mestiere, superare una prova iniziale e stringere patti duraturi con la fazione

Un novellino entra come un ingranaggio nel meccanismo ben oliato di una fazione, che funzionerebbe perfettamente anche senza la sua presenza. Comincia dalle posizioni più umili, e i lavori a lui assegnati sono missioni superficiali di bassa manovalanza con lo scopo di mettere alla prova le sue abilità e la sua convinzione di servire la fazione. Fino a quando il personaggio resterà di questo grado, non avrà ben chiari i processi della fazione a cui appartiene.

Grado 1 - Membro

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 3
Requisiti: il requisito per diventare un membro a tutti gli effetti solitamente riguarda il confermare le promesse fatte da esordiente ed essersi dimostrato affidabile nei confronti della fazione

I membri di una fazione costituiscono la sua spina dorsale e sono il grado più numeroso e operativo, considerato da molti già un traguardo più che sufficiente. I membri sono perfettamente integrati nel sistema della fazione e ne comprendono motivazioni e funzionamento di base. Non prendono parte alla sua vita decisionale, ma vengono tenuti in considerazione dai gradi superiori, iniziando a ricevere supporto e risorse dalla fazione per il loro lavoro.

Grado 2 - Responsabile

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
Requisiti: oltre al duro lavoro svolto per la conquista della Fama necessaria, i requisiti per diventare un responsabile riguardano l'aver dimostrato qualcosa di superiore alla media degli affiliati nel corso dei compiti affidati dalla fazione, il tutto senza perderne di vista metodi e ideali

Intraprendere il ruolo da responsabile in una fazione significa perseguire con forza l'obiettivo di scalarne i suoi ranghi. Servono costanza e dedizione, oltre che una raffinata comprensione dei meccanismi di funzionamento alla base della fazione, per poter entrare nella sua parte attiva, prendendo decisioni e modellando gli schemi su basi personali. Un responsabile è una risorsa indispensabile e per questo riceve grande supporto, disponendo di tutte le risorse che la fazione è in grado di sostenere.

Grado 3 - Circolo Ristretto

Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
Requisiti: per entrare nel Circolo Ristretto di una fazione servono fama, ambizione e soprattutto la capacità di guidare: insomma, avere tutte le carte in tavola per ambire al vertice della fazione, che sia nel tentativo di conquistarne la vetta o di ereditarla al momento opportuno

Dal Circolo Ristretto, un personaggio è in grado di toccare le fondamenta stesse della fazione e potenzialmente riplasmarle a seconda della propria volontà. Il Circolo Ristretto modella lo schema di comportamento di tutti i membri della fazione, e chi vi ha accesso è una figura di grande notorietà e potere anche al di fuori della fazione di appartenenza. La gestione della fazione si sposta su scala maggiore, e le risorse a disposizione del personaggio sono commisurate a quello che può ottenere o influenzare grazie alla sua posizione di prestigio.

Speciale, Privilegio di Fazione. Ogni fazione dovrebbe concedere ai propri membri un qualche tipo di capacità speciale, che possa differenziarli da chi non ha la possibilità di farne parte. Il peso di questo privilegio dovrebbe cambiare a seconda del grado in cui è possibile ottenerlo e della posizione di forza della fazione. Dovrebbe sempre essere qualcosa di caratteristico e diversificante, ma che non sposti gli equilibri del gioco.

Carriere

In maniera simile ad una fazione, ogni personaggio può cercare di impegnarsi in un progetto personale creando una propria strada o carriera. Diventare la migliore lama di Salso Nero, essere considerato il miglior cantastorie del Sacro Regno o venire additato come il Cacciatore Oscuro sono tutti esempi di carriere mirate maggiormente alla propria gloria personale, piuttosto che a quella del cospicuo numero dei membri di una fazione, e fanno sempre uso della risorsa Fama.

In termini di gioco, ogni personaggio può costruire una propria fazione speciale, la carriera, spesso strettamente correlata alla storia e all'indole del personaggio, in cui è possibile investire fama per rappresentare la notorietà dell'operato del personaggio al di fuori delle fazioni. Successivamente verrà presentato un elenco di alcune carriere pronte per essere intraprese dai personaggi di Historia, mentre in fondo al capitolo si trovano indicazioni su come realizzare le proprie carriere personalizzate.

Sviluppo della carriera

Grado 0 - Dilettante

- Requisiti

Grado 1 - Professionista

- Fama guadagnata nella fazione da spendere: 5
- Si ottiene:
  - Conio +10
  - Risorse di grado 1
  - Equipaggiamento di grado 1

Grado 2 - Affermato

- Requisiti specifici: grado 1 nella propria carriera
- Fama guadagnata nella fazione da spendere: 15
- Si ottiene:
  - Conio +15
  - Risorse di grado 2
  - Equipaggiamento di grado 2

Grado 3 - Sommo

- Requisiti specifici: grado 2 nella propria carriera
- Fama guadagnata nella fazione da spendere: 30
- Si ottiene:
  - Seguaci di rango 1 o 2
  - Conio +20
  - Risorse di grado 3
  - Equipaggiamento di grado 3

Artigiano

L'artigianato è, insieme all'agricoltura, il cuore economico di Vesteria. Dai villaggi sperduti della Fossa Verde alle corti dei più potenti signori nelle grandi città, ogni luogo vive del lavoro manuale delle genti, sia questo in funzione di piccole idee o al servizio di grandi opere. La vicina Rodelia rimane il più fulgido esempio di quello che abili mani possono creare, ma anche nel continente nascono eccellenze in grado di conquistare l'ammirazione degli sguardi più pretenziosi con le straordinarie creazioni dei fabbri o magnifici gioielli splendenti, fino alle impressionanti opere di carpenteria e architettura.

Grado 0 - Apprendista

Requisiti: essere introdotti al lavoro di artigiano da un mastro a cui fare da apprendista

Il personaggio viene indirizzato da un mastro in un campo dell'artigianato, ottenendo competenza in uno strumento da artigiano a scelta collegato alla "bottega" presso la quale è in formazione.

Grado 1 - Artigiano

Il personaggio ha appreso le basi del suo campo di artigianato, donando valore al proprio lavoro e una maggiore qualità nel portarlo a termine. L'attrezzo in cui il personaggio ha ottenuto competenza con la carriera diventa il suo favorito, raddoppiando il suo bonus di competenza quando lo utilizza.

Speciale, Artigianato Adattabile. Le conoscenze nel campo dell'artigianato che il personaggio ha acquisito si rivelano utili in attività laterali, anche distanti dall'area di competenza diretta acquisita. Una volta per sessione, quando il personaggio spende ispirazione per disporre di vantaggio a un tiro, può applicare una conoscenza di artigianato a un problema o a una situazione non collegata direttamente al suo campo, aggiungendo a quel tiro il bonus di competenza garantito dal suo strumento preferito, ma esponendo una spiegazione narrativa che soddisfi il GM. Nel caso in cui il personaggio fosse già competente in quel tiro, non somma i due bonus ma ha la possibilità di scegliere quale applicare.

Grado 2 - Mastro

Il personaggio è un artigiano riconosciuto, eccellente e ampiamente richiesto. Il suo lavoro viene venduto a un prezzo maggiore della media senza che questo causi malumore nei committenti o che questi cerchino di trattare per un prezzo minore di quello richiesto. A cercare il suo lavoro sono personaggi influenti, potenti e ricchi, spesso fazioni e grossi gruppi di potere. Grazie alla sua posizione di mastro, il personaggio può ora aprire una bottega propria e prendere apprendisti.

Grado 3 - Eccellenza

Lo stile del personaggio è facilmente riconoscibile nei suoi lavori diventando una firma di qualità inimitabile, seppure in molti cerchino disperatamente di copiarlo e avvicinarsi alle vette da questo raggiunte. Il personaggio è ben accetto come ospite in ogni ambiente di prestigio e in ogni luogo collegato all'artigianato, dalle botteghe alle accademie, passando dalle corti fino a raggiungere i palazzi di potere. Le sue opere sono tra le migliori di Vesteria, e la sua esperienza garantisce ai lavori da lui creati la proprietà aristocratico.

Artista

L'arte è una parte importante nella vita degli abitanti di Vesteria: che siano i pittori sacri al soldo della Chiesa delle Ossa nel Sacro Regno, gli attori che calcano le scene a Salso Nero o i pupilli dei mecenati della Confederazione, c'è sempre grande richiesta di talento e voglia di godere dei frutti prodotti dalle arti. Un artista ha infiniti campi in cui potersi specializzare, dalle tradizionali scuole di pittura e scultura ai virtuosi teatri della danza o della musica, oltre che in ogni altra disciplina attraverso cui la sensibilità artistica può trasmettere emozioni alle genti.

Grado 0 - Esordiente

Requisiti: essere introdotti al lavoro d'artista da un maestro a cui fare da apprendista

Il personaggio intraprende il percorso nell'ambito artistico desiderato e ottiene competenza in uno strumento musicale o in uno strumento da artigiano a questo collegato, guidato da un maestro che lo consiglia e lo istruisce.

Grado 1 - Artista

Il personaggio comincia ad ottenere ricchezza dalle sue esibizioni o dalle sue creazioni, iniziando a costruirsi una fama da professionista del settore e separandosi dal proprio mentore

Speciale, Impressionare con l'Arte. L'abilità artistica del personaggio gli permette di creare opere artistiche che, oltre a garantire un ingresso economico, lo aiutano ad accrescere la propria Fama. Ogni volta che il personaggio si esibisce o realizza una commissione, può provare a impressionare qualcuno presente in quel momento, con una Fama più alta della sua, tramite una prova correlata al suo campo artistico, la cui difficoltà è decisa dal GM a seconda della situazione. Se ha successo, ogni volta che acquisisce Fama con un'attività specifica della propria carriera, ottiene un punto Fama aggiuntivo per ogni PNG con più Fama del personaggio presente in quel momento che ha genuinamente impressionato.

Grado 2 - Riconosciuto

Il personaggio è un artista richiesto e benvoluto in ogni ambiente dove la sua arte possa essere apprezzata, e dispone di vantaggio nelle prove di interazione sociale con i personaggi appartenenti a questi ambienti che siano ammiratori del suo operato. Inoltre, il personaggio viene considerato un maestro e può prendere allievi da istruire.

Grado 3 - Famoso

Il personaggio ha raggiunto le più alte vette artistiche nel suo campo d'appartenenza, entrando nel novero degli artisti ricordati dalla storia. Giunto a questo livello di esperienza è in grado di influenzare il giudizio dei potenti e lanciare nuove mode. Una volta per sessione, può spendere ispirazione per cambiare, per un breve periodo di tempo a discrezione del GM, l'idea comune su un qualsiasi elemento, rendendolo una moda apprezzata o particolarmente disdegnata.

Cartografo

L'esplorazione è una delle pietre fondanti della società di Vesteria. Che sia perpetuata via terra, acqua o cielo, tracciando le migliori rotte commerciali, aprendo e segnando nuovi passaggi, o scoprendo nuove risorse minerarie in territori inesplorati, fa parte della vivace vita della gente del continente. Per questo motivo, l'arte di rappresentare mappe accurate e precise è tenuta in altissima considerazione. Se perseguita, è una carriera molto rinomata e i migliori e più famosi cartografi diventano membri di corti e palazzi, partecipano a concorsi indetti dai signori locali o viaggiano con le più importanti imprese commerciali.

Grado 0 - Dilettante

Requisiti: trovare un cartografo disposto a iniziare il personaggio all'arte delle mappe

Il personaggio comincia il proprio percorso nel mondo della cartografia, acquisisce la competenza negli strumenti da cartografo e viene incitato a esplorare il più possibile il continente nell'esercizio di riproduzione dettagliata della sua geografia.

Grado 1 - Cartografo

Il personaggio ha appreso alcuni trucchi del mestiere e sa come non farsi trovare impreparato: conosce un buon quantitativo di mappe e riesce a capire dove si trovi con precisione nel giro di qualche minuto, se può osservare il paesaggio. Inizia inoltre ad avere un certo successo nel vendere i suoi prodotti.

Speciale, Arte delle Mappe. Il personaggio ha sempre modo di avere sottomano il necessario per stilare una mappa dei dintorni e dei percorsi che fa, anche con mezzi di fortuna. Questo rende praticamente impossibile per il personaggio perdere la via del ritorno, a meno di circostanze soprannaturali...

Grado 2 - Esploratore

La sua fama come professionista è ormai rinomata in un'ampia zona e alcune persone gli chiedono consiglio. Una volta per sessione, inoltre, tra contatti, conoscenze e le sue ricerche passate, ha modo di trovare una mappa di una zona o un edificio particolare. La sua notorietà e la sua abilità, inoltre, rendono prezioso il suo lavoro, facendo sì che le mappe siano considerabili vere e proprie opere d'arte, richieste nei migliori salotti e dai signori più potenti e facoltosi.

Grado 3 - Pioniere

Il personaggio ha ormai vissuto esperienze di luoghi così remoti da essere noti solo come leggende. Potrebbe certo averlo fatto solo da studioso dietro una scrivania, ma le sue mappe evocano con tale precisione e vita i luoghi disegnati da renderle capolavori unici e inimitabili per stile e contenuto. Le mappe preparate dal personaggio sono di così alta qualità da garantire vantaggio alle prove di Natura, Sopravvivenza e Storia sul luogo a chi le guarda, il che può tramutarsi in un grande vantaggio in caso di battaglia.

Funzionario

Da quando esistono civiltà e società, il potere ha sempre dovuto essere imbrigliato in schemi, leggi e pratiche ben codificate. La politica è l'arte della gestione del potere: dipingere alleanze, scolpire editti, tessere lodi e recitare con una maschera. In Vesteria, dove il potere è l'oggetto del desiderio più ambito, la politica è un'arte feroce, violenta, subdola e strategica, che richiede finezza, acume e fascino. Entrare nella vorticosa scalata alla politica è tanto inebriante quanto pericoloso, ma è una necessità che vi siano protagonisti pronti a mettersi in ballo, perché un burattinaio che tira i fili è indispensabile affinché lo spettacolo continui.

Grado 0 - Galoppino

Requisiti: conquistare la fiducia di un funzionario che introduca il personaggio nell'ufficio politico

Il personaggio svolge compiti e lavori semplici in vece dei funzionari più alti, venendo pian piano introdotto ai complicati e fini meccanismi della politica e guadagnando la possibilità di apprenderne i trucchi. Il personaggio sceglie un'abilità tra Convincere e Inganno; se non ha competenza in quella abilità, la ottiene; altrimenti, aggiunge un'ulteriore metà del proprio bonus di competenza alle prove di quella abilità.

Grado 1 - Funzionario

Il personaggio ottiene responsabilità politiche, seppur inizialmente di basso grado. Può occupare posizioni importanti in piccoli uffici o posizioni minori in ambienti di maggior pregio, sempre rispondendo a superiori più importanti, entrando però in contatto con le autorità più influenti della propria zona e con le varie realtà, politiche e non, che vi gravitano attorno. Un personaggio che ha raggiunto il grado di Funzionario considera la sua carriera, compreso ogni futuro grado, legata a una particolare nicchia politica. Se le condizioni narrative permettono un cambio di fronte, il personaggio può cambiare la propria nicchia, cambiando però anche l'origine di privilegi e risorse.

Speciale, Riscattare Favori. In politica c'è sempre un credito da riscuotere, un occhio da chiudere o un favore da riscattare. Una volta per sessione, il personaggio può spendere ispirazione per chiedere che gli venga "restituito" un favore: questo causa l'intervento di un PNG di rango pari a quello del personaggio nella carriera che dispone delle proprie risorse e abilità per aiutare il personaggio, nei limiti di quanto il GM ritenga opportuno. Questo privilegio può funzionare come il privilegio Parte del Piano, dando il via a una scena di flashback.

Grado 2 - Amministratore

Il personaggio è una persona di grande influenza nel proprio ambiente politico di riferimento, ha raggiunto posizioni che lo rendono un importante protagonista della vita politica di sua competenza, attirando i più disparati contatti da ogni realtà con interessi in ballo, potenzialmente ora tra le mani del personaggio. Un politico ha sempre tanti amici alla luce del sole e tanti nemici nell'ombra, deve temere il fallimento e può perdere tutto molto in fretta, ma i privilegi che può conquistare non hanno eguali.

Grado 3 - Governante

Il personaggio ha raggiunto la vetta della scalata politica, ottenendo una posizione di massimo controllo e potere: fa parte di un concilio o un parlamento di grande valore, amministra un'importante città, una regione, aspirando potenzialmente alla guida di una nazione intera. Il suo nome è conosciuto in ogni dove in Vesteria, dispone di risorse ben sopra la media e può parlare da pari ai più potenti e influenti protagonisti della politica dell'intero paese.

Fuorilegge

Un mondo crudele crea vite crudeli e Vesteria, con le sue contraddizioni, le sue abissali differenze sociali e i suoi giochi di potere, è decisamente spietata. Chi non vuole piegarsi alle dure e opprimenti leggi o non riesce a vivere in altro modo finisce irrimediabilmente col diventare un fuorilegge, dandosi poi alla vita criminosa. Non mancano ovviamente le genti malvagie e spietate almeno quanto il mondo che abitano, che percorrono questa strada per diletto o per brama di ricchezza e potere, senza farsi scrupoli o porsi gli "assurdi" limiti delle regole e della giustizia. Le varie organizzazioni criminali riuniscono poi questi fuorilegge, diventando potenzialmente in grado di tenere testa a fazioni e organismi ufficiali.

Grado 0 - Feccia

Requisiti: macchiarsi di un crimine

Il personaggio ha scelto di proseguire nella strada del crimine dopo aver compiuto un misfatto. Inizia a prendere contatti con altri reietti e simili, e per nascondersi alla legge ottiene competenza nei trucchi per il camuffamento.

Grado 1 - Fuorilegge

Il personaggio è ormai ricercato e deciso a continuare sulla via del crimine: entra a far parte di un gruppo organizzato di fuorilegge o si trova compagni criminali con cui creare un'alleanza, scambiare informazioni, protezione e proventi delle attività illecite. Il personaggio ottiene competenza a scelta tra arnesi da scasso, sostanze da avvelenatore o un set da gioco.

Speciale, Conosco un Tizio. Il personaggio conosce sempre un rappresentante di qualche cosca criminale che ha le capacità o le risorse necessarie per superare un ostacolo ed essere utile per qualche lavoro specifico. Una volta per sessione, il personaggio può spendere ispirazione per trattare un numero di PNG pari o inferiore al proprio grado nella carriera come seguaci fino alla fine del compito, in accordo con il GM. Il rango dei seguaci deve essere inferiore al grado di carriera del fuorilegge.

Grado 2 - Malavitoso

Il personaggio ha acquisito una discreta fama nell'ambiente, al punto da essere conosciuto anche dalla gente comune e dalle autorità. La sua fama criminosa ha portato diversi altri fuorilegge a seguire il personaggio, o magari ha semplicemente fatto carriera all'interno dei ranghi dell'organizzazione a cui si è legato.

Grado 3 - Capo

Il personaggio dirige ora le losche operazioni di un'intera organizzazione criminale ed è temuto e riconosciuto come uno dei più malvagi fuorilegge di tutto il continente. La sua posizione lo mette ora nella particolare situazione di dover essere quasi accettato dall'alta società e dalla politica, essendo ormai troppo pericoloso per essere ignorato o, altrimenti, fermato.

Maestro

La conoscenza è potere, soprattutto in un mondo dove il sapere può essere l'unico modo per innalzare la propria vita da una misera e disperata condizione ad una posizione di prestigio nella società. Ma se la cultura e le conoscenze accumulate scomparissero assieme a chi le ha coltivate, il mondo dovrebbe ripartire sempre da capo, diventando inevitabilmente incapace di progredire. Per questo motivo e per assicurare il suo progresso, la più nobile delle occupazioni diventa quella dell'insegnamento, con la sua capacità di condividere con il mondo la conoscenza e affidarla ad allievi preparati a far sempre di meglio.

Grado 0 - Studioso

Requisiti: saper leggere e scrivere, possedere una formazione culturale e avere un sostegno accademico

Il personaggio è avviato in un campo di studi, con il sostegno di un tutore o un'istituzione culturale come un'accademia, una biblioteca o una corte. Gli studiosi non approfondiscono solo materie puramente teoriche o accademiche, e non studiano esclusivamente per la sete di conoscenza, ma sono spinti anche dalla voglia di poter un giorno tramandare questa sapienza. L'approccio alla materia gli conferisce competenza in un'abilità a scelta tra Arcano, Investigare, Natura, Religione e Storia e in uno strumento da artigiano.

Grado 1 - Maestro

Il personaggio vede riconosciuto il proprio impegno accademico, anche economicamente, e ha approfondito lo studio al punto di poterne insegnare le basi ad altri allievi. Il tutore o l'istituzione che sostengono il personaggio lo indirizzano a dividere il proprio tempo tra ricerca, studio e insegnamento. Il personaggio sceglie tra l'abilità ottenuta con la carriera e lo strumento in cui ha ottenuto competenza con la carriera, raddoppiando il suo bonus di competenza nelle prove correlate.

Speciale, Capire e Spiegare. Il personaggio ha delle ottime capacità di comprensione e memoria, ed è in grado di trasferire con facilità il sapere. Una volta per sessione, quando il personaggio spende ispirazione per disporre di vantaggio a un tiro, può scegliere di usare Intelligenza o Saggezza come caratteristica di riferimento, anche se l'abilità non lo prevede. Può anche spendere un Dado Vita per spiegare qualcosa a un altro personaggio: fino al termine del prossimo riposo lungo, un personaggio a cui è stata impartita una lezione ottiene competenza in un'abilità in cui il maestro è competente. Può usare questa capacità una volta per grado di carriera per riposo lungo.

Grado 2 - Professore

Il personaggio è diventato una figura di riferimento per l'istituzione accademica a cui è collegato ed è riconosciuto tra i massimi esperti della sua materia. La sua è una figura di rilievo negli ambienti d'alta cultura e viene ricercato come consigliere da persone facoltose o potenti per i suoi studi approfonditi. Diversi maestri lo servono come assistenti e l'ambiente accademico gli garantisce accesso alle più disparate fonti di conoscenza. Il personaggio sa sempre dove è possibile reperire un'informazione o a chi rivolgersi per averla.

Grado 3 - Rettore

Il personaggio è a capo dell'istituzione accademica che lo sosteneva e che deve dirigere e guidare nel futuro, diventando responsabile e direttore degli studi, degli studenti e degli accademici di servizio. Il nome del personaggio è scolpito nella storia ed è annoverato fra i più grandi geni e sapienti della sua epoca, garantendogli rispetto e onore alla pari dei più potenti signori di Vesteria.

Marinaio

In un continente peninsulare come quello di Vesteria, con tre lati bagnati dal mare e l'ultimo chiuso da un'imponente catena montuosa, la navigazione è sempre stata di fondamentale importanza per il commercio e gli spostamenti. Il richiamo del mare ha sempre attirato gli abitanti della terra e del cielo, spingendoli verso l'ignoto e l'avventura con tutti i suoi rischi e le sue ricompense: molti vi hanno trovato fortuna, ma ancor più vi hanno perduto tutto. Un marinaio non sa resistere a quel richiamo, spinto dal suo cuore o dalla mera necessità di guadagnar denaro.

Grado 0 - Mozzo

Requisiti: farsi accettare a bordo di una nave.

Il personaggio comincia la propria avventura in mare svolgendo i più umili compiti sulla nave su cui si è imbarcato. Oltre al lavoro sul ponte o sottocoperta, su una barca lo svago è importante per poter alleggerire il tempo passato navigando le onde. Per questo, il personaggio guadagna competenza in un gioco e, ogni volta che vince a quel gioco (lealmente o imbrogliando) ottiene ispirazione.

Grado 1 - Marinaio

Il personaggio ha maturato la propria esperienza in mare e ora occupa un ruolo definito fra i membri dell'equipaggio. Oltre al rispetto del resto della ciurma, ha conquistato la padronanza del gergo marinaresco e delle abitudini della vita in mare. Ottiene competenza negli strumenti da navigatore e dispone di vantaggio nell'utilizzare, legare o fermare corde, grazie alla conoscenza nei nodi marinareschi.

Speciale, Fortuna del Mare. Se il personaggio si trova in mare o su una nave, quando ottiene 1 su un qualsiasi tiro di dado, può tirare di nuovo, ma deve tenere il secondo risultato. Il personaggio può utilizzare questa capacità un numero di volte per riposo lungo pari al proprio grado nella carriera.

Grado 2 - Nostromo

Il personaggio entra a far parte degli ufficiali della nave e ha un ruolo di grande responsabilità occupandosi della gestione di marinai e risorse. Il suo nome ha viaggiato per i mari tanto quanto la nave su cui presta servizio, giungendo a orecchie vicine e lontane. Il personaggio ha almeno un contatto in ogni porto di Vesteria e ottiene un cannocchiale come simbolo del suo status.

Grado 3 - Capitano

Il personaggio si è conquistato il diritto di comandare un vascello e la sua fama ha attraversato il mare raggiungendo anche territori lontani dalle coste su cui è solito salpare. Solo i più facoltosi possono permettersi i servizi del personaggio (sempre che non abbia scelto approcci… "alternativi", come la pirateria) e le sue gesta si fondono con la fantasia nelle storie raccontate sulle banchine o all'interno delle locande nei pressi di un porto: ogni volta che il personaggio ottiene Fama grazie a imprese compiute in mare, ottiene 1 punto Fama in più.

Milite

Vesteria è un continente spaccato e ferito dai segni della guerra, dove la vita sa essere molto aspra e i conflitti di potere sono gli unici interessi perseguiti dai governanti. In questo scenario, le grandi potenze accumulano risorse belliche tramite una continua corsa agli armamenti, che però grava sul popolo con crudeli tasse e forti restrizioni. Le potenze cercano anche di incrementare costantemente il numero di militi al loro servizio per poter prevaricare le forze avversarie. La vita di un milite è dura, ricca di sacrifici e probabilmente dalla breve durata, e solo i più validi combattenti riescono a trasformare quella che potrebbe essere una condanna a morte in una fruttuosa strada da percorrere, affinando armi e capacità belliche e conquistandosi il proprio spazio nel mondo attraverso forza e determinazione.

Grado 0 - Cadetto

Requisiti: competenza in un'arma marziale, registrarsi presso un ufficio d'arruolamento

Il personaggio entra in un'organizzazione militare, che sia un gruppo mercenario o un esercito regolare. Il suo impegno e la sua devozione sono per il corpo armato a cui si unisce, in cui viene schierato tra le riserve e addestrato nell'arte della guerra. Il personaggio ottiene competenza in uno strumento da artigiano e in Sopravvivenza.

Grado 1 - Milite

Il personaggio è addestrato nelle armi e nel loro utilizzo sul campo di battaglia. Ora è parte delle truppe regolari e viene schierato sul campo di battaglia o in missione, se necessario. Ottiene competenza a scelta tra un'arma, un tipo di armatura o negli scudi, e se è già competente in tutte le armi, le armature e gli scudi, può scegliere un'arma che diventa la sua favorita, aggiungendo metà della propria competenza al tiro per colpire quando la usa.

Speciale, Vita Guerriera. Il personaggio vive per combattere e combatte per vivere. Ogni volta che guadagna Fama grazie all'uso delle armi e della sua abilità bellica, ottiene 1 punto Fama in più per grado di carriera.

Grado 2 - Ufficiale

Il personaggio è ora un ufficiale riconosciuto che occupa una delle sfere più alte dell'esercito, impartendo ordini e gestendo soldati e risorse.

Il suo grado è riconosciuto anche al di fuori dell'organizzazione militare, rendendolo integrato persino in ambienti più sofisticati. Il personaggio ha accesso ad armi e armature aristocratiche.

Grado 3 - Comandante

Il personaggio è ora al comando dell'esercito in cui presta servizio, mettendosi in una posizione delicata e pericolosa, ma di grande potere. I governanti devono tenere conto delle idee e dell'umore del personaggio, lo ingaggiano come consigliere strategico ed è coinvolto nella gestione politica del paese o dell'organizzazione a cui l'esercito è legato. lnoltre, il personaggio ottiene un'arma eccezionale con un bonus di +2.

Storico

La storia è scritta dai vincitori, che la plasmano a propria immagine e somiglianza, ed è lo specchio dei fatti inclinato dalla penna di chi li riporta. Essere storico di successo a Vesteria significa esser padrone di come il mondo ricorderà gli accadimenti di ieri e spiegherà la situazione d'oggi, e questo delicato lavoro è in bilico fra i fatti e l'opinione: non potrà mai venir presentata una storia oggettiva, ma forse una affidabile sì. Uno storico che si pone il compito di riportare i fatti dovrà scegliere verso quale verità pendere, e se far prevalere l'interesse accademico o quello personale.

Grado 0 - Cronista

Requisiti: capacità di leggere e scrivere, competenza in Storia

Il personaggio viaggia attraverso le terre di Vesteria per tenere traccia degli accadimenti più significativi che animano il continente. Che sia al servizio di un signore, un'istituzione o semplicemente un intellettuale libero da vincoli, un cronista è spinto dalla curiosità di scoprire a fondo le ruote che muovono il grande meccanismo della storia. Il personaggio ottiene competenza nelle scorte da calligrafo.

Grado 1 - Storico

Al personaggio vengono riconosciute capacità tali nella scrittura degli eventi da considerarlo una fonte affidabile e rispettabile. Durante i suoi viaggi trova sempre rifugio da un signore locale e viene riconosciuto come autorità neutrale, libera di osservare il mondo per riportarlo nei suoi scritti. Aggiunge il doppio del proprio bonus di competenza nelle prove di Storia.

Speciale, Scrivere la Storia. Il personaggio è un'abile penna, capace di raccontare con trasporto gli eventi della storia glorificandone i protagonisti. Durante un riposo lungo, può trascorrere il suo tempo a redimere i registri degli accadimenti che hanno coinvolto il personaggio, facendo guadagnare ai suoi compagni che hanno accumulato Fama dall'ultima volta in cui ha intrapreso questo compito un punto Fama aggiuntivo per ogni grado del personaggio nella sua carriera.

Grado 2 - Critico

Il personaggio è riconosciuto per il suo giudizio sugli eventi e per la sua grande conoscenza di come questi siano un ciclo di cause ed effetti ben specifici; per questo, è ricercato come consigliere e ascoltato con grande attenzione. Il personaggio è sempre ben voluto negli ambienti più elevati e intrattenuto come gradito ospite anche in territori ostili alle sue origini. Il personaggio può utilizzare la sua abilità Storia per convincere qualcuno su un consiglio politico o strategico.

Grado 3 - Cantore

L'opera storica narrata dal personaggio si eleva a poema riconosciuto in tutto il continente e il suo ruolo di autorità super partes è protetto da trattati d'immunità. Ospitarlo nelle proprie tenute è considerato un onore ed è conteso tra i più grandi protagonisti del potere di tutta Vesteria.

Creare una Carriera

In Vesteria possono esistere le carriere più varie che si possano immaginare. Ognuno deve sentirsi libero di suggerire un'idea di carriera in cui lanciare il proprio personaggio e costruirne l'evoluzione. Alcune carriere sono volutamente aperte a categorie molto larghe e sono considerate come esempi generici, ma si possono creare anche specializzazioni più mirate. Che si voglia esplorare la carriera di cuoco o quella di commerciante di spezie, di seguito è spiegato lo schema da seguire per crearne gradi e specialità personalizzate.

Grado 0 - Dilettante

Requisiti: per accedere a una carriera è importante che si rispettino dei requisiti dipendenti dalle azioni del personaggio, così che la scelta di quale carriera intraprendere sia sempre attiva e ricercata senza che la richiesta per l'ingresso sia complessa, ma che sia piuttosto pensata per personaggi alle prime armi

Il personaggio si è appena affacciato alla professione e ha tutto da imparare. Non produce ricchezza, ma gode di qualche vantaggio, come l'acquisizione di una competenza semplice correlata alla professione. Solitamente il personaggio è affiancato da figure superiori.

Grado 1 - Professionista

Il personaggio è diventato un professionista del suo settore, dando valore alla sua carriera e iniziando a produrre ricchezza. Ora ha la conoscenza per utilizzare tutti gli strumenti della propria carriera e acquisisce una nuova competenza o un qualche tipo di capacità dagli effetti minori sempre correlati al tipo di carriera intrapresa. Il personaggio non ha più bisogno di insegnanti, ma può continuare ad avere superiori.

Speciale, Privilegio di Carriera. Il privilegio di carriera si ottiene al grado 1 ed è la colonna portante della carriera stessa. È una capacità unica, che definisce il motivo per cui il personaggio l'ha intrapresa e solitamente scala insieme ai gradi del personaggio, così da rispecchiare la progressione delle capacità del personaggio e della sua crescente influenza.

Grado 2 - Affermato

Il personaggio è ampiamente riconosciuto nel suo settore, ottiene privilegi sociali che valicano i confini della propria professione e viene ricercato, desiderato o assunto dai ceti più abbienti. Questo lo aiuta a stringere nuovi contatti, e il suo grado di carriera gli mette a disposizione anche subordinati e risorse da gestire.

Grado 3 - Sommo

Il personaggio ha raggiunto l'apice massimo nella sua carriera. La sua fama va ben oltre il concetto di professionista famoso e arriva a compararlo ai più importanti protagonisti dell'alta società, permettendogli di guadagnare privilegi e onori.

Capitolo Settimo - Equipaggiamento di Vesteria

Historia è ambientato in un'epoca di forte ispirazione rinascimentale europea, che differenzi i suoi oggetti, usi e costumi da quelli del più classico fantasy. Inoltre, tenta di portare un'immagine che unisca la sospensione dell'incredulità nel giocare animali antropomorfi alla ricerca e accuratezza con cui il mondo viene rappresentato. Il miglior modo per esplorare questo profondo aspetto dell'ambientazione di Historia è tramite l'equipaggiamento, che permette a un qualsiasi furetto armigero di destreggiarsi in duello impugnando una manosinistra di guardia mentre fende avversari con una spada da lato, protetto dagli spessi strati di un gambesone, o a un felide di prendere bene la mira con il suo moschetto dietro un tavolaccio appostato nelle retrovie. Armature, armi, armi da fuoco, proprietà degli oggetti e regole per utilizzarli sono descritte con accuratezza all'interno del capitolo e rendono il vostro equipaggiamento uno strumento in grado di farvi vivere pienamente questo meraviglioso mondo di gioco.

Armature

Nome	Costo	Classe Armatura (CA)	Proprietà
Gambesone	10 mo	12 + modificatore di Des	Leggera
Tabarda Imbottita	5 mo	11 + modificatore di Des	Leggera, Speciale
Brigantina	45 mo	12 + modificatore di Des	Leggera, Occultabile
Giaco di Maglia	10 mo	12 + modificatore di Des (max 2)	Media, Occultabile
Maglia di Ferro	50 mo	13 + modificatore di Des (max 2)	Impaccio, Media
Cuirass	150 mo	14 + modificatore di Des (max 2)	Impaccio, Media
Armatura Lamellare	400 mo	14 + modificatore di Des (max 2)	Aristocratica, Media
Corazzina	750 mo	15 + modificatore di Des (max 2)	Aristocratica, Impaccio, Media
Cotta d'Arme	40 mo	14	Impaccio, Pesante
Usbergo Rinforzato	200 mo	16	Impaccio, Pesante
Armatura a Piastre	1500 mo	18	Aristocratica, Impaccio, Pesante

Proprietà delle Armature

- ***Leggera, Media, Pesante.*** Queste armature possono essere indossate senza problemi da chiunque abbia la competenza corrispondente. Senza la competenza, si subisce svantaggio a tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza e non è possibile lanciare incantesimi.
- ***Aristocratica.*** Le armi e le armature con questa proprietà sono finemente decorate od ornate di cesellature, e indicano che chi le indossa gode di una certa posizione sociale, o quanto meno di una cospicua ricchezza. Sfoggiarle implica il mettere in mostra un alto status nella società, nel bene o nel male.
- ***Impaccio.*** Queste armature impongono svantaggio alle prove relative a furtività e acrobazia di chi le indossa. Gli aviani non possono volare indossando armature con questa proprietà.
- ***Occultabile.*** Queste armature sono molto sottili, ed è possibile portarle sotto abiti civili che ne celino l'esistenza a un primo sguardo.
- ***Tabarda Imbottita.*** Un personaggio che indossa una tabarda viene considerato come se non indossasse alcuna armatura da un punto di vista sociale.

ARMATURE RODELIANE

Queste armature sono di una fattura impareggiabile e di una leggerezza senza paragoni. Un'armatura creata da un artigiano rodeliano può avere caratteristiche migliorate a fronte di un costo superiore. È possibile:

- Ottenere un +1 alla Classe Armatura;
- Rendere media un'armatura pesante;
- Rendere leggera un'armatura media;
- Rendere non necessaria la competenza per un'armatura leggera;
- Rimuovere la proprietà impaccio da un'armatura.

Il costo dell'armatura aumenta di 500 mo per ogni miglioramento applicato. Ad esempio, un usbergo rinforzato come armatura media, a cui è stata tolta la proprietà impaccio e che abbia una Classe Armatura aumentata a 17, verrà a costare 1700 mo.
Non tutti gli artigiani rodeliani saranno comunque disposti a fornire le proprie opere d'arte a chiunque: spesso, sarà necessario godere di una certa reputazione presso le persone giuste.

Scudi

Nome	Costo	Classe Armatura (CA)	Proprietà
Brocchiero	10 mo	+1	Pugno Rinforzato
Scudo	10 mo	+2	Riparo
Tavolaccio	25 mo	+3	Ingombrante, Riparo
Palvese	25 mo	+5	Ingombrante, Speciale

Proprietà degli Scudi

- ***Pugno Rinforzato.*** Quando si utilizza questo scudo e si impugna un'arma leggera nella mano principale, è possibile utilizzarlo per effettuare un attacco con la mano secondaria come azione bonus, come se fosse un'arma semplice che infligge 1d4 danni contundenti.
- ***Riparo.*** Se si subisce un colpo critico, è possibile utilizzare la reazione per fermare il colpo con lo scudo, riducendo il colpo critico a un normale attacco effettuato con successo, che comunque distrugge lo scudo rendendolo inutilizzabile.
- ***Ingombrante.*** A causa delle dimensioni notevoli di questo scudo, la velocità di chi lo utilizza è ridotta di 1,5 metri e applica gli stessi effetti di un'armatura con Impaccio.
- ***Palvese.*** Il bonus alla CA garantito da un tavolaccio è applicabile solo contro attacchi a distanza e non può essere sommato al bonus alla CA derivante da una copertura. Un palvese non viene attivamente utilizzato, ma dovrà essere piazzato con un'azione. Una volta piazzato, è in grado di rimanere autonomamente in piedi e rivolto in una direzione precisa, permettendo all'utilizzatore di avere entrambe le mani libere. Per potere godere del bonus alla CA, l'utilizzatore deve rimanere dietro al tavolaccio piazzato come se fosse una copertura, ma senza goderne gli effetti specifici.

Armi

ARMI DA MISCHIA SEMPLICI

Nome	Costo	Danni	Proprietà
Accetta	5 mo	1d6 taglienti	Lancio (media), Versatile (1d8)
Bastone	3 mo	1d6 contundenti	Versatile (1d8)
Coltellaccio	2 mo	1d4 taglienti	Leggera
Giavellotto	5 mo	1d6 perforanti	Lancio (media), Versatile (1d8)
Lancia	3 mo	1d6 perforanti	Versatile (1d8)
Martello	3 mo	1d4 contundenti	Lancio (corta), Leggera
Mazza	3 mo	1d8 contundenti	-
Pugnale o Stiletto	8 mo	1d4 perforanti	Leggera, Occultabile, Speciale
Randello	2 mo	1d6 contundenti	
Spadino	10 mo	1d4 perforanti	Aristocratica, Leggera, Occultabile

ARMI A DISTANZA SEMPLICI

Nome	Costo	Danni	Proprietà
Arco	8 mo	1d6 perforanti	Munizioni (lunga)
Balestra Leggera	8 mo	1d8 perforanti	Munizioni (lunga), Ricarica
Cerbottana	1 mo	1 perforante	Munizioni (corta)
Frombola	1 mo	1d4 contundenti	Munizioni (media)

ARMI DA MISCHIA DA GUERRA

Nome	Costo	Danni	Proprietà
Alabarda	16 mo	1d10 taglienti	Aristocratica, Asta, Due Mani, Pesante, Portata
Ascia da Battaglia	8 mo	1d8 taglienti	Versatile (1d10)
Azza	12 mo	1d10 taglienti	Asta, Due Mani, Pesante, Portata
Brandistocco	16 mo	1d10 perforanti	Asta, Due Mani, Pesante, Portata
Cinquedea	30 mo	1d6 perforanti	Accurata, Aristocratica, Leggera, Occultabile
Falcione	32 mo	1d10 taglienti	Aristocratica, Asta, Due Mani, Pesante, Portata
Manosinistra	8 mo	1d4 perforanti	Accurata, Coppia
Martello d'Armi	8 mo	1d8 contundenti	Versatile (1d10)
Mazzafrusto	6 mo	1d8 contundenti	-
Mazzapicco	16 mo	1d10 perforanti	Asta, Due Mani, Pesante, Portata
Picco d'Armi	8 mo	1d8 perforanti	Versatile (1d10)
Sciabola	8 mo	1d6 taglienti	Accurata, Leggera
Scure da Guerra	14 mo	1d12 taglienti	Due Mani, Pesante
Spada	6 mo	1d6 taglienti	Leggera
Spada Bastarda	8 mo	1d8 taglienti	Versatile (1d10)
Spada da Lato	8 mo	1d8 taglienti	Accurata
Spadone	16 mo	2d6 taglienti	Due Mani, Pesante
Spezzalama	15 mo	1d4 taglienti	Accurata, Coppia, Occultabile, Speciale
Stella del Mattino	8 mo	1d8 perforanti	-
Striscia	8 mo	1d8 perforanti	Accurata
Trilama	15 mo	1d4 perforanti	Accurata, Coppia, Speciale
Voulge	16 mo	1d10 taglienti	Asta, Due Mani, Pesante, Portata
Zweihänder	16 mo	1d12 taglienti	Aristocratica, Due Mani, Pesante, Portata, Speciale

ARMI A DISTANZA DA GUERRA

Nome	Costo	Danni	Proprietà
Arco Ricurvo	16 mo	1d8 perforanti	Munizioni (lunga)
Balestra a Mano	20 mo	1d6 perforanti	Leggera, Munizioni (corta), Ricarica
Balestra Pesante	16 mo	1d10 perforanti	Munizioni (lunga), Ricarica

PROPRIETÀ DELLE ARMI

- ***Asta.*** Un'arma di questo tipo può utilizzare i benefici dei talenti e tratti dedicati alle armi ad asta e, se si spende l'ispirazione sfruttando narrativamente le caratteristiche dell'arma, il danno dell'arma sale a 2d6.
- ***Coppia.*** Se utilizzata come arma secondaria, insieme un'arma leggera o con la qualità Accurata che non abbia Coppia, conferisce un bonus di +1 alla CA..
- ***Occultabile.*** Un'arma di questo tipo ha dimensioni tali da essere facilmente nascosta tra le vesti, dando svantaggio ai tiri per individuarla. Un personaggio che usa un'arma occultabile può cercare di rimanere nascosto effettuando una prova con svantaggio.

- ***Pugnale/Stiletto.*** Esistono versioni di queste armi, vendute a caro prezzo, che nascondono la loro forma in oggetti di uso comune, come gioielli, soprammobili o attrezzi. Se l'oggetto creato per nascondere queste armi è di buona fattura, è quasi impossibile identificarne la sua vera natura, a meno che non si effettui una prova per studiarlo con svantaggio.
- ***Spezzalama.*** Se un personaggio che utilizza questa arma viene colpito dall'attacco di una creatura, nel turno successivo disporrà di vantaggio agli attacchi e alle prove relative a disarmare effettuate contro la stessa creatura.
- ***Trilama.*** Se un personaggio che utilizza questa arma viene mancato dall'attacco di una creatura, nel turno successivo disporrà di vantaggio agli attacchi e alle prove relative a disarmare effettuate contro la stessa creatura.
- ***Zweihänder.*** Quest'arma aumenta il proprio danno a 2d6 se chi la utilizza dispone di vantaggio a colpire.

Qualità Superiore

- ***Arma Flambata.*** Un'arma dotata di flambatura costa 250 mo addizionali, ottiene la qualità aristocratica e, mentre la si utilizza, la propria CA aumenta di 1. Le armi che possono diventare flambate sono: cinquedea, manosinistra, spada bastarda, spadone e zweihänder.
- ***Arma Rodeliana.*** Un'arma creata dai raffinati artigiani rodeliani costa 400 mo addizionali. Dato il suo perfetto bilanciamento e la qualità dei materiali, chiunque la utilizzi ottiene un +1 al tiro per colpire e ai danni.
- ***Qualità Magiche*** Alcuni artigiani possono utilizzare rare fonti di potere alchemico o reliquie antiche per conferire a un'arma poteri misteriosi e sovrannaturali, ma tali miracoli sono estremamente costosi e possono attirare attenzioni indesiderate.

Armi da Fuoco

ARMI DA FUOCO

Nome	Costo	Danni	Proprietà
Archibugio	50 mo	2d10 perforanti	Due Mani, Munizioni (corta), Pesante, Schegge
Bombarda	150 mo	4d10 contundenti	Artiglieria, Munizioni (media), Pesante, Speciale
Colubrina	100 mo	3d8 contundenti	Appoggio, Munizioni (media), Pesante
Falconetto	150 mo	4d8 contundenti	Artiglieria, Munizioni (media), Pesante
Moschetto	50 mo	2d12 perforanti	Due Mani, Munizioni (media), Pesante
Pistola	40 mo	2d8 perforanti	Maneggevole, Munizioni (corta)

Le armi da fuoco sono una particolarità di Vesteria, e la loro introduzione sui campi di battaglia o in semplici combattimenti ha radicalmente cambiato i rapporti di potere.

Tutte le armi da fuoco hanno le seguenti proprietà:

- ***Impatto Letale.*** Un colpo critico da arma da fuoco infligge 1d6 livelli di indebolimento.
- ***Malfunzionamento.*** Se l'arma da fuoco è stata ricaricata velocemente in condizioni di particolare stress oppure in movimento, mancare il successivo tiro per colpire vuol dire far esplodere male la polvere da sparo, subendo un livello di indebolimento per la bruciatura.
- ***Polveri Bagnate.*** La polvere da sparo può perdere di efficacia in caso di maltempo, forte umidità o altre eventualità che prevedano il suo contatto con dei liquidi. Se tali occasioni si sono presentate e il personaggio non ha avuto modo di eseguire una manutenzione, il personaggio dovrà effettuare una prova di Intelligenza con CD 12 prima di sparare il primo colpo. In caso di fallimento, il colpo non andrà a segno e metà delle munizioni si saranno rovinate.
- ***Ricarica Laboriosa.*** Ricaricare un'arma da fuoco richiede un'azione da eseguire rimanendo immobili durante il proprio turno. Muoversi durante il turno in cui si ricarica o essere in condizioni di particolare stress può causare un malfunzionamento. Le munizioni costano 2 mo per colpo. Effettuando l'azione di attacco, inoltre, è possibile effettuare un singolo attacco con un'arma da fuoco.

Le armi da fuoco possono avere infine le seguenti proprietà:

- ***Appoggio.*** Per poter attaccare con quest'arma è necessario non effettuare un movimento dall'inizio del turno.
- ***Artiglieria.*** Per poter attaccare con quest'arma è necessario non effettuare un movimento dall'inizio del turno, e per potersi muovere con l'arma bisogna utilizzare un'azione. Un'arma con la proprietà artiglieria avrà la gittata lunga triplicata, ma non è possibile aggiungere dadi ai danni dell'attacco.
- ***Bombarda.*** La bombarda spara con fuoco indiretto ed è difficile da manovrare. Chiunque la utilizzi considera tutti i bersagli come se fossero a lungo raggio.
- ***Maneggevole.*** Questarma è considerata un'arma leggera utilizzabile con una mano; effettuando un'azione di attacco con essa è possibile usare un'azione bonus per effettuare un attacco in mischia con un'arma leggera tenuta nell'altra mano, come per combattere con due armi.
- ***Schegge.*** Chiunque si trovi sulla traiettoria del colpo, tra chi utilizza l'arma e il bersaglio, viene colpito dalle schegge sparate, subendo danni pari al modificatore di caratteristica utilizzato per l'attacco.

GITTATE

Le gittate sono espresse semplicemente in corta, media e lunga. Se si è entro la misura del corto raggio il tiro per colpire viene effettuato normalmente; se si è tra il corto raggio e il lungo raggio si dispone di svantaggio al tiro per colpire. Non è possibile colpire oltre il lungo raggio per questioni di potenza di tiro o precisione dell'arma.

Gittata	Corto raggio	Lungo raggio
Corta	6 metri	18 metri
Media	24 metri	96 metri
Lunga	45 metri	180 metri

Armature, Scudi e Armi Aviane

Armature per Aviani. Le armature per aviani sono create appositamente in funzione della loro conformazione fisica naturale, e non sono utilizzabili o adattabili ai theri. Questa impossibilità di utilizzo si presenta anche quando un aviano desidera usufruire o adattare un'armatura per i theri. Acquistare un'armatura per aviani al di fuori di Nidialti o Rodelia presenta solitamente un costo addizionale pari alla metà del suo costo originale.

Scudi per Aviani. Questi scudi vengono legati all'ala proteggendola, e solitamente vengono utilizzati dagli aviani che preferiscono il combattimento a terra.

Armi per Aviani. Per gli aviani l'utilizzo delle armi è un'adozione abbastanza recente nella loro storia, reso possibile dai rapporti con Rodelia e dall'abilità dei suoi artigiani. Mentre le forme delle armi semplici permettono di essere utilizzate anche dai volatili, il design specifico di queste armi permette agli aviani di competere con le armi da guerra tradizionali di Vesteria, tanto più letali quanto complesse. Gli Aviani non possono maneggiare oggetti con le parti del loro corpo equipaggiate con un'arma.

Scudi per Aviani

Nome	Costo	Classe Armatura (CA)	Proprietà
Alascudo	20 mo	+2	Speciale

Armi Aviane da Guerra da Mischia

Nome	Costo	Danni	Proprietà
Beccazza	16 mo	1d8 taglienti	Speciale
Becchetto	20 mo	1d6 perforanti	Accurata, Speciale
Pennalama	16 mo	1d6 taglienti	Accurata, Speciale
Pennaspada	20 mo	1d8 taglienti	Speciale
Piumalama	10 mo	1d4 taglienti	Accurata, Leggera, Speciale
Rapaci	16 mo	1d8 perforanti	Speciale
Taglioni	20 mo	1d10 taglienti	Speciale

- **Alascudo.** Questo particolare scudo garantisce il proprio bonus alla CA solamente se l'aviano che lo indossa non è in volo.
- **Beccazza.** Un aviano indossa una beccazza come un elmo, lasciando e zampe libere.
- **Becchetto.** Un aviano indossa un becchetto come un elmo, lasciando e zampe libere.
- **Pennalama.** Un aviano indossa una pennalama fissata all'ala, o due ad entrambe le ali. Indossare una pennalama rende ancora più complesso l'utilizzo dell'ala per manipolare oggetti.
- **Pennaspada.** Un aviano indossa una pennaspada fissata all'ala. Indossare una pennaspada rende ancora più complesso l'utilizzo dell'ala per manipolare oggetti.
- **Piumalama.** Un aviano indossa una piumalama fissata all'ala, o due a entrambe le ali.
- **Rapaci.** I rapaci vengono indossati come guanti d'arme nelle zampe posteriori. Un aviano che attacca da terra con dei rapaci dispone di svantaggio ai tiri per colpire.
- **Taglioni.** I taglioni vengono indossati come guanti d'arme nelle zampe posteriori. Un aviano che attacca da terra con dei taglioni ha svantaggio ai tiri per colpire.

Capitolo Ottavo - Regole Addizionali

Historia si affida alle regole del gioco di ruolo più giocato del mondo, ma adotta alcune modifiche per adeguarlo meglio alle tematiche, all'ambientazione e allo stile che vuole portare sul tavolo. In questo capitolo, vengono raccolte nuove regole e adattamenti per permettere a GM e giocatori di vivere a pieno l'esperienza di gioco ricercata da Historia: la morte è ben più di uno spettro che aleggia nel mondo spietato di Vesteria, e il gioco ritrae questo aspetto donando una maggior percezione di realismo (per quanto non si possa pretendere che Historia simuli o rispecchi la realtà) con l'utilizzo più forte dei livelli di indebolimento. Essendo però la storia raccontata il vero fulcro del gioco, le regole addizionali si concentrano anche su come migliorare la narrazione e premiare i giocatori disposti a rischiare qualcosa per portare un racconto interessante sul tavolo.

Regole Addizionali

ISPIRAZIONE

L'ispirazione è una meccanica estremamente potente per indirizzare gli sforzi dei giocatori al tavolo verso la costruzione di un'atmosfera e un ambiente di gioco di una certa particolarità. Utilizzandola con fluidità si riesce ad ottenere un gioco con un racconto più vivace e con maggiore coinvolgimento da parte dei giocatori. In Historia vogliamo introdurre alcune indicazioni speciali.

Ricordate che l'ispirazione è una risorsa che si ha o non si ha, non si può accumulare e se la si ottiene mentre la si ha già viene persa: quindi ricordatevi di spenderla, quando l'avete.

GUADAGNARE ISPIRAZIONE

In linea di massima i personaggi guadagnano ispirazione quando migliorano il gioco al tavolo.

La definizione è effettivamente un po' vaga ma l'idea generale è di conferire un rinforzo positivo verso alcune scelte e di stimolare i giocatori a mettere in campo nuove idee.

Scendiamo nel dettaglio con alcune indicazioni che mettiamo in pratica quando giochiamo ad Historia: trovate poi un equilibrio che sia funzionale al vostro gruppo di gioco.

MIGLIORARE LE DESCRIZIONI

Quando i giocatori descrivono le loro azioni in modo più colorito e riescono ad andare oltre la base delle pure meccaniche è un buon momento per assegnare ispirazione. Capitano spesso giocatori che si limitano a un semplice "lo attacco" o "lancio questo incantesimo": l'ispirazione consente di avere una meccanica tale per cui descrivere meglio l'attacco può rendere lo stesso maggiormente efficace.

La frequenza con cui può variare l'assegnazione è ampia: suggeriamo, agli inizi, di abbondare ed assegnarla di frequente per poi alzare progressivamente l'asticella e migliorare la qualità della narrazione.

Nota: l'obiettivo è migliorare l'esperienza di gioco. Cercare di accaparrarsi il posto sotto i riflettori con lunghe descrizioni che frammentano il ritmo è contrario a tutto questo e, di conseguenza, non dovrebbe essere ricompensato.

ADERENZA AL PERSONAGGIO

A volte può capitare che alcuni giocatori tendano ad evitare guai per i loro personaggi, anche se quei guai sembrano cuciti addosso alla loro caratterizzazione: ricompensate i giocatori che alzano i rischi a causa di un giustificato momento di panico o di debolezza del loro personaggio con ispirazione; dopotutto, i difetti sono il sale di un racconto.

VIGLIACCHI...

I personaggi di un racconto, specie di un racconto cupo, sanno mandare all'aria un piano ben congegnato per timore, paura o semplice panico. Assegnate ispirazione quando un giocatore decide di far agire il personaggio d'impulso con un'azione non assennata e dettata dalle emozioni del momento: il personaggio sta centrando uno dei temi principali del gioco.

...ED EROI!

Ovviamente atti eroici, epici e di sacrificio vanno ugualmente ricompensati: frapporsi con vigore a dei banditi o sacrificarsi per rallentare gli inseguitori e far fuggire degli alleati... fate in modo che i personaggi non trattengano il loro eroismo per il banale timore dell'avventatezza.

SPENDERE ISPIRAZIONE

Una volta guadagnata, questa ispirazione va anche spesa: in Historia abbiamo quattro modi diversi per spendere ispirazione.

VANTAGGIO AL TIRO

Il metodo classico per utilizzare l'ispirazione è di spenderla prima di un tiro di attacco, un tiro salvezza o una prova di caratteristica per ottenere vantaggio al tiro. È il modo in cui verrà spesa la maggior parte delle ispirazioni.

Dopo aver così speso ispirazione almeno una volta è possibile spendere le ispirazioni successive negli altri due modi.

RISALTO

Quando il personaggio si trova in una situazione congeniale alla sua attitudine, alle sue abilità innate o a quello che deve essere il suo percorso di vita, la sua ventura entra in gioco offrendo la possibilità di distinguersi dai compagni e dalle normali situazioni di gioco.

Spendendo la sua ispirazione il personaggio sarà in grado di attivare la speciale abilità della sua ventura chiamata risalto, che gli permetterà di attivare privilegi e abilità speciali. Una volta che il personaggio ha fatto uso del risalto, non può più utilizzarlo fino al completamento di un riposo breve o lungo.

LA STORIA SULLE REGOLE

Un modo speciale di utilizzare ispirazione è per gestire una serie di azioni molto ad effetto che le regole non possono arrivare a definire: quando un giocatore propone un'azione che non è contemplata dalle regole, che porterebbe divertimento al tavolo e che non arriverebbe a snaturare la componente di gioco, potete proporre di accettare se spendono un'ispirazione che hanno già.
Se, ad esempio, il combattente del gruppo decide di afferrare al volo con la frusta il braccio del malvagio soldato che sta per uccidere il mercante, potete, a vostra discrezione, accettare chiedendo di spendere ispirazione e di effettuare un tiro di attacco.

L'ispirazione può essere uno strumento molto potente nelle mani di un gruppo di giocatori con un po' di pratica: usatelo e divertitevi.

RECUPERO VITALE
Spendendo ispirazione è possibile spendere un Dado Vita, tirarlo aggiungendo il modificatore di Costituzione e recuperare un pari ammontare di punti ferita. Dal 5° livello, è possibile spendere e tirare fino a due dadi, aggiungendo il modificatore ad entrambi, che diventano fino a tre dadi dall'11° livello e fino a quattro dadi dal 17° livello.

È possibile spendere ispirazione in questo modo in qualsiasi momento si stia utilizzando l'azione o la reazione, come parte di essa.

RECUPERO RISORSE
Ogni classe specifica una risorsa speciale che è in grado di recuperare spendendo ispirazione. Generalmente è qualcosa che viene recuperato attraverso un riposo breve. Non è possibile spendere ulteriormente ispirazione in questo modo fino al termine di un riposo breve o lungo.

Mestiere	Risorsa
Alchimista	Processi Alchemici
Armigero	Dadi Azione
Erudito	Preparazioni
Furfante	-
Geniere	Munizioni, Risolvere Malfunzionamenti
Magus	Punti Incanto (metà)
Mercante	Contatti
Mortificato	Mortificazioni
Sacerdote	Incanalare Divinità
Venturiero	Slancio

FERITE, COMBATTIMENTO E MORTE

Quello di Historia è un fantasy cupo, dove la guerra è sporca e le ferite lasciano il segno. Per questo motivo alcune regole relative alle ferite vengono delineate in una maniera leggermente diversa.

PUNTI FERITA

I punti ferita rappresentano la quantità di attacchi, intemperie e ostacoli che il personaggio è in grado di affrontare prima di essere effettivamente ferito. In linea di massima il personaggio non presenta ferite significative fino a quando non è arrivato a 0 punti ferita. Prima di quel momento le sue competenze hanno fatto in modo di evitare di venire seriamente danneggiato: è possibile, nonché incoraggiato, chiedere ai personaggi come abbiano gestito l'attacco formidabile che hanno dovuto affrontare, un'occasione in più per vivacizzare uno scontro ed ottenere ispirazione.

Si può rappresentare l'essere scesi al di sotto della metà dei punti ferita come una ferita superficiale o di lieve entità, ematomi, il fiato che inizia a farsi corto, strappi sulle vesti o ammaccature sull'armatura, ma fino a quando non si subiscono danni al di là dei punti ferita niente andrà ad inficiare le capacità del personaggio.

ESSERE FERITI

Una volta arrivati a 0 punti ferita o in caso di colpi particolarmente gravi le cose si complicano e il fisico comincia a mostrare i segni della lotta; tali danni vengono rappresentati con la meccanica dei livelli di indebolimento, come segue:

- La prima volta che il personaggio subisce un attacco che porta a 0 i suoi punti ferita durante un combattimento, subisce un livello di indebolimento.
- Se il personaggio subisce un attacco mentre è a 0

Tiri Salvezza contro Morte

In un'ambientazione dove i punti ferita rappresentano la quantità di risorse a disposizione di un personaggio e la sua capacità di sopportare stress e difficoltà, i classici tiri salvezza cotro morte sono resi superflui dalla meccanica di gestione dei livelli di indebolimento.

Un GM che ami particolarmente un gioco cruento e spietato, in accordo con i propri giocatori, potrebbe utilizzare un nuovo tipo di tiro salvezza contro morte.

Quando un personaggio arriva a 0 punti ferita diventa morente e all'inizio del proprio turno deve tirare 1d20: se il risultato è 10 o più, il personaggio ha successo e agisce normalmente; se invece il risultato è inferiore a 10, il personaggio subisce un livello di indebolimento e non può effettuare azioni per quel turno.

Per rimuovere la condizione morente, un personaggio deve essere stabilizzato con una prova di Intelligenza o Saggezza (Medicina) con CD 10 + il numero di livelli di indebolimento accumulati dal personaggio. La condizione morente passa da sola se il personaggio ottiene 3 successi nei tiri salvezza contro morte.

Un personaggio ottiene nuovamente la condizione morente se subisce un livello di indebolimento a causa di un attacco subito mentre si trova a 0 punti ferita.

punti ferita subisce un livello di indebolimento.

- Se il personaggio subisce un colpo critico, oltre al danno normale dell'attacco subisce un livello di indebolimento.
- Se il personaggio subisce un colpo critico da arma da fuoco, oltre al danno normale dell'attacco subisce 1d6 livelli di indebolimento.
- Se il personaggio è a 0 punti ferita e subisce un colpo critico, subisce 1d6 livelli di indebolimento.
- Subire un numero massivo di danno, ad esempio cadendo da grande altezza o rimanendo coinvolti in disastri esplosivi, può causare fino 1d6 di livelli di indebolimento a discrezione del GM.

I livelli di indebolimento diventano quindi la causa principale di morte per un personaggio, per simulare la spietata realtà di Historia, allontanando il gioco dalla pratica in cui un personaggio torni al pieno delle proprie forze solo grazie al recupero di pochi punti ferita dopo aver rischiato di morire.

Queste devono essere considerate come ferite gravi, con conseguenze narrative, estetiche e pratiche per il personaggio. Quando un personaggio subisce un colpo critico o un attacco quando è sotto la soglia di 0 punti ferita, ottiene una Ferita Per determinare una Ferita, il GM può tirare un d20 e applicare l'effetto corrispondente della seguente tabella.

d20	Ferita - Effetto
1	***Perdita di Mano o Braccio.*** Il personaggio non può più utilizzare oggetti che richiedono entrambe le mani, e può impugnare un solo oggetto alla volta. Ha inoltre svantaggio alle prove e ai tiri salvezza su Forza che richiedono l'utilizzo di due mani. Ogni turno passato senza che questa Ferita sia stabilizzata con una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15 causa un livello di indebolimento. La perdita di un arto non può guarire se non tramite potenti effetti magici.
2	***Perdita di una Gamba.*** La Velocità del personaggio è dimezzata. Cade prono dopo aver usato l'azione di Scatto e ha svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza per restare in equilibrio. Ogni turno passato senza che questa Ferita sia stabilizzata con una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15 causa un livello di indebolimento. La perdita di un arto non può guarire se non tramite potenti effetti magici.
3	***Perdita di un Occhio.*** Il personaggio ha svantaggio alle prove di Percezione basate sulla vista e ai tiri per colpire effettuati con armi a distanza. Se si perdono entrambi gli occhi si ottiene la condizione accecato in maniera permanente. Ogni turno passato senza che questa Ferita sia stabilizzata con una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10 causa un livello di indebolimento. La perdita di un occhio non può guarire se non tramite potenti effetti magici.
4	***Ferita Debilitante.*** A seconda di come viene causata la ferita, il GM sceglie tra un tiro salvezza o due abilità di Forza, Destrezza o Costituzione del personaggio in cui disporrà di svantaggio. Ogni turno passato senza che questa Ferita sia stabilizzata con una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15 causa un livello di indebolimento. La ripresa dalle conseguenze di una ferita debilitante è possibile solo con potenti effetti magici.

5-6	***Emorragia Interna.*** Il personaggio non può effettuare azioni in combattimento senza superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. In caso di fallimento perde la sua azione e non può usare la sua reazione fino al suo prossimo turno. Ogni minuto passato senza che questa Ferita sia stabilizzata con una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10 causa un livello di indebolimento. La ripresa da un'emorragia interna avviene in 1d6 settimane di riposo.
7-9	***Frattura.*** Il personaggio ha svantaggio ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza su Forza e Destrezza. Una frattura guarisce in 2d4 settimane dopo che è stata stabilizzata dal successo in una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10.
10-13	***Cicatrice Orribile.*** Il personaggio è sfigurato. Ottiene vantaggio alle prove di Intimidire e svantaggio alle prove di Persuasione (tranne quando si tratta di Soldati, Pirati, Criminali, Armigeri o affini). Rimuovere una cicatrice orribile richiede un effetto magico.
14-16	***Ferita Profonda.*** Il massimale dei punti ferita del personaggio diminuisce di 1 ogni giorno che passa, e se arriva a 0 punti ferita. Per curare una ferita profonda servono 2d6 giorni dopo che è stata stabilizzata dal successo in una prova di Saggezza (Medicina) con CD 12.
17-19	***Cicatrice Superficiale.*** Solo un segno utile come monito e una storia da raccontare.
20	***Cicatrice Estetica.*** Il personaggio ottiene una leggera cicatrice che gli garantisce un aspetto da vero duro; se sopravvive allo scontro ottiene 2 Fama.

Come si può intuire, entrare in combattimento può essere sempre un rischio e trovarsi un'arma da fuoco puntata contro è comunque una situazione sgradevole che può tradursi in una ferita gravissima o mortale.
I combattimenti, inoltre, lasciano il segno: rimuovere livelli di indebolimento richiede un riposo lungo e gli incanti che richiudano certe ferite sono rari e costosi.

Incantesimi di Cura

In Historia, gli incantesimi sono una risorsa più facilmente recuperabile; di conseguenza alcuni di loro hanno un costo addizionale: gli incantesimi di cura possono funzionare solo nella misura in cui il bersaglio abbia Dadi Vita da spendere in numero dipendente dall'incantesimo.

Livello dell'Incantesimo	Dadi Vita Necessari
0-2	1
3-5	2
6-8	3
9	4

Resurrezione

Una volta varcata la soglia della morte non c'è un facile ritorno: tutti, tra incantatori, manipolatori, alchimisti, santi e canaglie vorrebbero evitarla, ma nessuno ne è mai al sicuro. Gli incantesimi di resurrezione di livello inferiore al 7° non esistono; eventuali eccezioni dovrebbero far parte di una storia importante ed essere corredate di un prezzo adeguato, un sacrificio che nessuno dovrebbe poter accettare a cuor leggero.

In ogni caso, ritornare dalla morte è un'ordalia terribile: chiunque sopporti un'esperienza del genere subirà certamente un trauma.

Traumi

Eventi terribili possono lasciare il segno nella mente del più grande avventuriero; in Historia questo genere di eventi non è così remoto.

Quando eventi del genere si scatenano, gli istinti del personaggio si accendono per proteggerlo, seppellendo la persona sotto la pelle dura della bestia: un tratto tra ideale, legame o difetto che non sia già un tratto dell'istinto viene sostituito da uno dei tratti istinto non utilizzati della familia del personaggio.

Quando un personaggio ha solo tratti istinto per ideale, legame e difetto, il personaggio è completamente perduto nelle ferite della propria mente infranta e diventa un PNG.

Riposo e Guarigione

I personaggi che hanno subito Ferite necessitano di cure prolungate e di un maggiore riposo per potersi riprendere. La guarigione dei personaggi che hanno subito diversi livelli di indebolimento o afflitti da certe condizioni, come accecato o assordato, richiede diverso tempo, così come alcuni tipi di danno persistente (come quello causato da particolari veleni). Il miglior modo per farlo è dedicarci tempo fra un'avventura e l'altra così da non interrompere il ritmo narrativo e poter dare una più cruda e realistica visione di come non si tratti di eroi immortali, ma di personaggi in carne e ossa. Un personaggio potrebbe farsi ricoverare, sottoponendosi alle attenzioni di esperti medici o guaritori, o magari anche semplicemente riposarsi in un comodo letto mentre qualcuno gli porta da mangiare.

In Historia infatti il tempo necessario per un riposo breve è quello di una notte di riposo 8 ore di media ma può variare a seconda delle considerazioni del GM, mentre per un riposo lungo servono diversi giorni di inattività: una settimana di media che può variare a seconda delle condizioni di riposo e delle considerazioni del GM.

Per questo motivo solitamente non sono concessi riposi lunghi all'interno di una singola avventura, tranne in condizioni particolarmente favorevoli o necessarie, e un GM dovrebbe comunque centellinare anche i riposi brevi per far meglio vivere la scarsità di risorse e le difficoltà che si incontrano nelle terre di Vesteria.

AVVENTURE

In questo paragrafo potete trovare delle linee guida generali per la costruzione delle avventure in Historia, che possono servire da spunto per strutturarne la scrittura.

ORGANIZZARE LA STORIA

Un'avventura di Historia è un capitolo narrativo all'interno del quale i personaggi risolvono un obiettivo di ampio respiro, il cui conseguimento li cambia profondamente. Per ogni storia bisognerebbe indicare:

- Il rango di riferimento;
- I conflitti, con schieramenti e rispettive intenzioni;
- Ambienti (con descrizioni di luci, suoni, odori, tempo atmosferico, flora, fauna, minacce, ecc.);
- Personaggi (status sociale, familiae, caratteristiche, alleanze, minacce);
- Possibili ricompense, come Conio (denaro) o reputazione;
- Anticipazioni sugli sviluppi futuri.

AVVENTURE PER RANGO

La struttura base di Historia lo allontana dagli scenari più tipici della 5e, dove i personaggi si trovano a diventare individui dai poteri illimitati, immersi in un ambiente altrettanto pieno di risorse, nemici e PNG di livello simile.

In Historia il livello di potere è maggiormente distribuito verso il basso, con un numero di PNG equivalenti al rango 4 estremamente raro in tutto il continente di Vesteria. Questi PNG sono quelli che occupano le più alte cariche di prestigio e potere o si nascondono dietro i più grandi intrighi della recente storia del continente.

Questa suddivisione di potere va tenuta a mente nella stesura delle avventure di Historia e nei fini che queste si pongono, andando a differenziare struttura, scopi e limiti delle azioni dei personaggi durante il gioco, in base al loro rango di riferimento:

Rango 1. I personaggi sono a livello della normale popolazione civile. La loro fama e le avventure a cui prendono parte restano entro confini locali. L'esito di un'avventura ha conseguenze solamente su piccole località o aree geografiche di bassa influenza.

Rango 2. I personaggi diventano superiori alla norma. Hanno un grado di influenza più elevato e probabilmente sono a capo di qualche PNG di basso livello. L'esito di un'avventura ha conseguenze a livello cittadino o aree geografiche di media influenza.

Rango 3. I personaggi sono famigerati eroi, grandi condottieri, temuti criminali o potenti personalità. Hanno ruoli importanti in organizzazioni o fazioni, oppure la loro carriera li ha portati a essere riconosciuti ovunque. Le loro avventure hanno conseguenze su intere regioni, nelle più grandi città e in aree di alta influenza.

Rango 4. I personaggi sono vere e proprie leggende. Hanno in mano le chiavi dei più incredibili segreti e poteri del continente. Sono a capo delle fazioni più grandi o sono in possesso di ricchezze tali da competere con i sovrani o per diventare uno di essi. Le loro avventure influenzano gli equilibri mondiali e sondano i più profondi abissi del mondo di Historia.

CONFLITTI

I conflitti in Historia spesso derivano dai tratti della personalità tipici dei personaggi principali che fanno parte dei fronti coinvolti. Sarà quindi necessario specificare, per i protagonisti interessati, quali siano gli ideali in contrasto tra loro, i legami che rappresentano il modo in cui ciascuno degli schieramenti preferisce operare e i difetti che vadano a mostrare quali difficoltà si possano incontrare.

Esempio: nell'avventura di esempio, *Il Vampiro Disperso*, la trama verte sul recupero di un delegato vespertile di Muhar Khan che doveva stringere contatti con la Confederazione, disperso nella Fossa Verde.

I due fronti sono:

	Generale Giacomo Baldogarro [Confederazione]	**Colonnello Rufus Bitterbeissen [Sacro Regno]**
Ideale	Recuperare il delegato per la Confederazione	Impedire che il delegato avvii legami con la Confederazione
Legame	Le missioni si portano a termine senza sotterfugi	La volontà dei profeti delle Ossa si porta a termine con ogni mezzo
Difetto	È incapace di considerare una donna capace di mentire	I mercenari sono comodi, ma sono suscettibili alla corruzione

L'avventura è pensata e sviluppata per essere giocata dal lato di Baldogarro, ma la struttura consente di trasformarla agilmente e renderla giocabile anche dal punto di vista di Bitterbeissen. In Historia i personaggi dovrebbero sempre avere la possibilità di considerare le prospettive di entrambi i lati, poiché in questa ambientazione non esistono il bianco o il nero, ma un'intensa sfumatura di grigio con tinte rosso sangue.

LA STORIA SULLE REGOLE

Una sequenza di narrazione impostata come condivisa, con un singolo obiettivo e senza avversità, può servire per uniformare l'idea che ciascuna persona al tavolo si è fatta dell'ambiente e di come ognuna sia correlata ad esso. Descrivendo un'interazione del proprio personaggio con ciò che lo circonda, ogni giocatore ha modo di aggiungere sensazioni, odori, colori e altro all'ambiente, consentendo di avere molteplici punti di vista e renderlo così più vivo e vibrante.

SEQUENZE

Una sequenza rappresenta il racconto di uno specifico evento, circoscritto nel tempo e nello spazio, riguardante i personaggi. L'esplorazione della Fossa Verde alla ricerca di un rifugio, lo scontro armato con le guardie di Salso Nero, la fuga precipitosa dalle truppe della Fratellanza, la partecipazione al Gran Ballo di Primavera o l'infiltrazione nella stanza del tesoro senza attirare l'attenzione del castellano sono tutti esempi di eventi che è possibile pianificare con una sequenza. Le sequenze sono tipicamente di tre generi.

SEQUENZE LIBERE

Le classiche scene del gioco di ruolo sono quelle che si dovrebbero utilizzare per abbassare la tensione e rilassare il ritmo tra due sequenze di altro tipo. Si possono effettuare prove o usare tratti e privilegi a discrezione.

SEQUENZE DI NARRAZIONE

Le sequenze che vertono sull'esplorazione e l'interazione con l'ambiente ricadono in questa categoria, e generalmente vengono impiegate per raccontare degli spostamenti in territori ostili di qualsiasi genere o per evidenziare una sequenza di problematiche che il gruppo dovrà affrontare con inventiva.

Ogni sequenza dovrebbe prevedere uno o più **obiettivi** a cui il GM assegnerà un certo numero di **prove** da superare, e delle **conseguenze** in caso questi obiettivi vengano falliti. Il numero delle prove da superare di una sequenza dovrebbe essere sempre pari al numero di giocatori. Giunti a questo punto, va eseguita in sequenza la procedura successiva:

- A turno, ogni giocatore descrive una propria azione e quale obiettivo dovrebbe contribuire a risolvere, ottenendo ispirazione per descrizioni adeguate o per aver sfruttato l'aggancio di un giocatore precedente;
- GM e giocatore concordano sulla prova da effettuare. Tipicamente, uno sceglie la caratteristica su cui effettuare la prova e l'altro quale abilità sia necessaria per poter aggiungere il bonus di competenza;
- Il giocatore spende 1 punto ferita ed effettua la prova con CD 12;
- Il giocatore racconta il risultato del tiro, eventualmente ottenendo informazioni dal GM, e inserisce uno spunto narrativo utilizzabile dai giocatori successivi. Il GM annota i successi (ed eventualmente i fallimenti) verso il raggiungimento dell'obiettivo;
- Una volta che tutti hanno effettuato un turno inizia un nuovo round, ed è possibile per ciascun giocatore effettuare un'altra azione.

La sequenza ha termine se:

- Uno dei giocatori deve effettuare una prova mentre è a 0 punti ferita;
- Tutti gli obiettivi sono stati completati con successo;
- Vengono accumulati troppi fallimenti.

Quando la sequenza ha termine, gli obiettivi non completati vengono considerati falliti e si affrontano le conseguenze.

NARRAZIONE CONDIVISA

Questo tipo di sequenza si presta a una gestione condivisa della narrazione, in cui il GM non sa esattamente quali saranno le difficoltà incontrate dai giocatori. Durante il proprio turno, sarà il giocatore stesso a proporre la difficoltà che dovrà essere affrontata dal proprio personaggio, creando una scena che metta in risalto le caratteristiche di ciascun personaggio e gestisca in che modo il gruppo è arrivato a un determinato punto.

Questo tipo di racconto aumenta il coinvolgimento da parte dei giocatori, ma alcuni potrebbero ritrovarsi disorientati: utilizzatelo solo se tutto il gruppo è d'accordo nel gestire la storia in questo modo.

SEQUENZE DI CONFLITTO

Una sequenza di conflitto rappresenta generalmente uno scontro, una rissa o un combattimento. La meccanica è simile a quella generalmente utilizzata in 5e, ma con alcune varianti. Di norma, come base per una sequenza di conflitto, ci sono 5 avversari, ciascuno dei quali in possesso di uno dei quattro profili standard (assaltatore, guardiano, incantatore, specialista), un difetto di indole e una singola regola presa dalla familia di cui fa parte.

Spendendo avversità, sarà poi possibile aggiungere dei profili a uno o due di questi avversari, rendendo lo scontro più impegnativo.

Ricordate: anche il combattimento è parte della narrazione ed è consigliato descrivere le singole situazioni, in modo da poter guadagnare ispirazione.

SESSIONI

In successione l'una con l'altra, le sequenze formano una sessione di gioco. Generalmente, una sessione è strutturata per durare all'incirca tre ore di gioco, prevedendo una sequenza ogni 20-40 minuti. Per le avventure one-shot, ci si aspetta invece che contengano dalle 4 alle 5 sequenze.

AVVERSITÀ

In una partita di Historia, i giocatori sono trainati ad essere parte integrante della creazione dell'avventura, e questo può essere gestito attraverso la meccanica delle avversità. Le avversità sono una risorsa a disposizione del GM per poter inserire in maniera rapida le sfide all'interno della storia seguendo gli spunti dei giocatori e per mostrare efficacemente ai giocatori il loro progresso nella sessione.

Il GM avrà a disposizione un numero di avversità pari a 3 per ogni ora di gioco più 3 per ogni rango dell'avventura, e può spendere avversità per rendere più ardue le sequenze.

AVVERSITÀ NELLE SEQUENZE DI NARRAZIONE

All'inizio di una sequenza di narrazione, il GM può spendere una o più avversità per:

- Incrementare la CD di una sequenza di narrazione seguendo le indicazioni della tabella successiva;
- Incrementare il costo in PF di una prova in una sequenza di narrazione seguendo le indicazioni della tabella successiva;
- Spendere 1 avversità per aumentare il numero delle prove per gli obiettivi di un valore pari a metà del numero dei giocatori;
- Spendere 1 avversità per aggiungere un indicatore di fallimento: se si accumulano fallimenti pari alla metà dei giocatori +1, la sequenza ha termine e si affrontano le conseguenze.

	CD delle Prove	Costo in PF
Base	12	1
1 avversità liv. 1-4	15	2
2 avversità liv. 5-10	17	6
4 avversità liv. 11-16	19	10
6 avversità liv. 17-20	21	15

ESEMPIO

Se un gruppo di 5 personaggi di 6° livello si avventura nella Fossa Verde inseguito da una banda di briganti, il GM potrebbe spendere avversità in tre modi differenti per rendere l'inseguimento più arduo:

- Potrebbe richiedere 7 prove (numero di prove aumentate, 1 avversità) a CD 17 (difficoltà aumentata, 2 avversità) che hanno un costo di 2 punti ferita (costo aumentato, 1 avversità);
- Potrebbe richiedere 5 prove a CD 17 (difficoltà aumentata, 2 avversità) che hanno un costo di 6 punti ferita (costo aumentato, 2 avversità);
- Potrebbe richiedere 7 prove (numero di prove aumentate, 1 avversità) a CD 15 (difficoltà aumentata, 1 avversità) che hanno un costo di 2 punti ferita (costo aumentato, 1 avversità) e l'obiettivo verrà fallito se si accumuleranno 3 fallimenti (indicatore di fallimento,1 avversità).

AVVERSITÀ NELLE SEQUENZE DI CONFLITTO

All'inizio di una sequenza di conflitto, il GM può spendere avversità per:

- Assegnare un profilo maggiore o superiore a un avversario;
- Inserire effetti ambientali che spingano i personaggi a cambiare strategia;
- Attivare capacità particolari di alcuni profili;
- Incrementare di 1 il grado di tutti i partecipanti allo scontro;
- Aggiungere 2 avversari base.

RICOMPENSE

Alla fine di ogni **sessione,** ogni personaggio dovrebbe ricevere un punto di Fama da spendere come indicato nel corrispondente capitolo VI.

I personaggi riceveranno un punto di Fama addizionale se riusciranno a completare la sessione facendo esaurire tutte le avversità al GM. Visto che le difficoltà rimangono più o meno costanti per tutto il rango di gioco, ai primi livelli si avranno generalmente ricompense inferiori, mentre ai livelli finali del rango si otterranno ricompense maggiori.

ALZARE LA POSTA

Alcune avventure possono consentire ai personaggi di mettere a rischio le proprie risorse nell'ottica di un obiettivo superiore: corrompere delle guardie per fare in modo che il colonnello avversario non riesca a fuggire e poter portare la sua testa presso la propria fazione o acquistare merci preziose che attireranno senza dubbio più attenzione del dovuto.

Se tutti i giocatori sono d'accordo, all'inizio della missione possono alzare la posta in gioco, riducendo di 1 il loro Conio per rango di appartenenza e incrementando le avversità di 3, ottenendo 3 Conio addizionale in caso di missione effettuata con successo, più 1 Conio extra per livello del rango. L'avventura potrebbe prevedere l'occasione per alzare la posta, ma è possibile lasciare ai giocatori l'iniziativa.

AVVERSARI

I quattro profili di avversari base rappresentano i possibili ruoli all'interno di un incontro di combattimento strutturato, definiti come assaltatore, esperto, guardiano e incantatore.

- **Assaltatore.** Armatura leggera, attacchi in mischia e a distanza
- **Esperto.** Armatura leggera, attacchi in mischia e a distanza, controllo
- **Guardiano.** Armatura media/pesante, attacchi in mischia
- **Incantatore.** Senza armatura, magie a distanza, controllo

ASSALTATORE

Classe armatura 14
Indebolimenti 2 [svantaggio] [morte]
Velocità 9m

Abilità [2 abilità] +3
Punto debole [1 caratteristica] -1

Tattiche di guerriglia. Se il bersaglio di un attacco è entro 1,5m da un alleato, l'assaltatore ha vantaggio agli attacchi contro il bersaglio.

AZIONI
Attacco in mischia. +4 al colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti/taglienti/contundenti.
Attacco a distanza. +4 al colpire, gittata 30m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti/taglienti/contundenti.

ESPERTO

Classe armatura 12
Indebolimenti 2 [svantaggio] [morte]
Velocità 9m

Abilità [4 abilità] +3
Punto debole [1 caratteristica] -1

Trucchi del mestiere. Se l'esperto effettua un attacco o una prova di caratteristica con successo, un avversario avrà svantaggio alla sua prossima prova di abilità o al suo prossimo attacco.

AZIONI
Attacco in mischia. +3 al colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti/taglienti/contundenti.
Attacco a distanza. +3 al colpire, gittata 30m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti/taglienti/contundenti.

GUARDIANO

Classe armatura 17
Indebolimenti 2 [svantaggio] [morte]
Velocità 9m

Abilità [3 abilità] +3
Punto debole [1 caratteristica] -1

Controllo del campo di battaglia. Se il guardiano colpisce con un attacco di opportunità, recupera la reazione alla fine del turno e la velocità del bersaglio si riduce a 0 fino alla fine del turno successivo del guardiano.

AZIONI
Attacco in mischia. +3 al colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti/taglienti/contundenti.
Attacco a distanza. +3 al colpire, gittata 30m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti/taglienti/contundenti.

NESSUNO VUOLE DAVVERO MORIRE

Ricordate sempre che nessuno in realtà vuole davvero arrivare a farsi ammazzare: quando il sangue comincia a bagnare il terreno e la morte è prossima non sono poi così tante le persone che rimangono a combattere e si scopre che gli eroi diventano famosi, ma i vigliacchi spesso vivono molto, molto più a lungo. Ciò che potrebbe spezzare la fermezza e far prendere il sopravvento alla paura è qualcosa che andrebbe definito il più spesso possibile, anche per dare un valore quando un avversario è infiammato dalla passione e pronto a morire per essa.

INCANTATORE

Classe armatura 11
Indebolimenti 2 [svantaggio] [morte]
Velocità 9m

Abilità [4 abilità] +3
Punto debole [1 caratteristica] -1

Maleficio. Se l'incantatore colpisce con un attacco, può non infliggere danno ma maledire il bersaglio, aumentando di 1d6 tutti i danni che subisce.

AZIONI
Stretta folgorante. +3 al colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d8) danni fulmine e il bersaglio perde la propria reazione.
Saetta di fuoco. +3 al colpire, gittata 30m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d10) danni fuoco.

PERSONALIZZAZIONI

Ogni gruppo di avversari ha delle caratterizzazioni dipendenti dalla loro origine e dalla loro familia. Prendono una regola da un tratto della familia e una qualità speciale adeguata per rappresentare la loro fazione.

LIVELLI DI INDEBOLIMENTO

A differenza dei personaggi giocanti, gli avversari non hanno punti ferita, se non diversamente esplicitato, e quando vengono colpiti subiscono direttamente un livello di indebolimento, ma con il primo dispongono di svantaggio a tutte le prove, gli attacchi e i tiri salvezza, e al secondo sono morti.

AVVERSARI SUPERIORI

I profili sopra presentati rappresentano le caratteristiche essenziali di un avversario base che non abbia bisogno di particolari personalizzazioni. È possibile però modo avere un profilo per delle bande di avversari o per personaggi di spessore.

RANGO
Incrementare il rango di un avversario significa renderlo più efficace e una sfida più adeguata per avventurieri di livello più elevato senza dargli caratterizzazioni particolari.

I profili presentati sono pensati per rango 1 (livello 1-4). Ogni incremento di rango prevede:

- un dado extra di danno e un +1 al danno per tutti gli attacchi
- un +2 ai tiri per colpire e alle prove di abilità con competenza
- un +1 alla classe armatura

Un assaltatore di rango 3 avrà quindi CA 16, i suoi attacchi avranno +8 al tiro per colpire e infliggeranno 3d6+3 danni.

BANDE
Una banda è un gruppo significativamente più numeroso del gruppo di personaggi ma composto da personaggi non rilevanti nell'economia della storia e che viene quindi gestito come un'unica entità.

Per creare una banda bisogna:

- incrementare di uno il rango del profilo
- assegnargli 15 punti ferita per rango

Una banda non avrà un turno proprio, ma potrà effettuare un'azione alla fine del turno di ciascun personaggio giocante. Quando la banda avrà perso tutti i propri punti ferita segnerà un livello di indebolimento e recupererà tutti i punti ferita: narrativamente di solito corrisponde al primo membro della banda ucciso o vistosamente ferito, a simboleggiare che la coesione e il morale cominciano a scarseggiare

QUALITÀ SPECIALI

Gli avversari possono avere qualità speciali per distinguersi e incrementare la propria pericolosità durante un incontro. Di seguito una lista di possibili qualità speciali per gli avversari:

- **Alchimista:** gli avversari di questo profilo sono alchimisti e possono effettuare processi alchemici basilari/cicli da 2/cicli da 3/cicli da 4 o inferiori a seconda del rango
- **Armi da fuoco:** l'avversario ha un'arma da fuoco. Quando la utilizza tira un dado di danno in più e se fa critico infligge 1d6 livelli di indebolimento.
- **Difensivo:** con una reazione può aumentare le CA di 2/3/4/5 a seconda del rango contro il prossimo attacco che riceverebbe.
- **Equipaggiamento speciale:** gli avversari con questo profilo hanno un equipaggiamento tipico della propria fazione
- **Leader:** gli avversari con questa qualità possono utilizzare un'azione bonus per assegnare 8/16/30/50 punti ferita temporanei a seconda del rango a tutti gli alleati.
- **Letale:** gli attacchi di un avversario letale infliggo un dado della stessa taglia in più del normale.
- **Magus:** gli avversari di questo profilo sono magi: conoscono 3 incantesimi di livello massimo pari a 2/5/6/9 a seconda del rango e possono lanciare 3 incantesimi prima di un riposo.
- **Mortificato:** gli avversari di questo profilo sono mortificati, ignorano la prima ferita, quando vengono feriti i loro danni incrementano a 1d12 e guadagnano vantaggio alle prove anziché svantaggio.
- **Resiliente:** un avversario con questa qualità ignora il primo livello di affaticamento che subirebbe.
- **Tattico:** un avversario con questo tratto ha vantaggio ai tiri per colpire contro bersagli entro 1,5m da un suo alleato.
- **Veleno:** le armi, escluse quelle da fuoco, dell'avversario sono cosparse di veleno e quando infliggono danno, se non viene superato un tiro salvezza di Costituzione con CD 12/14/16/18 a seconda del rango, fanno subire lo status avvelenato per 1 minuto per rango.

PERSONAGGI DI SPESSORE

Alcuni personaggi sono effettivamente rilevanti per la storia e meritano qualche tratto in più. Per creare rapidamente personaggi del genere scegliere uno dei quattro profili, dargli il rango appropriato, assegnargli 35 punti ferita per rango, un ideale, un legame e un difetto e fino tre qualità speciali che lo caratterizzino.

SPESA DI AVVERSITÀ

Le possibili spese di avversità per modificare un incontro con avversari sono:

- **Incrementare di 1 il grado di tutti i componenti dello scontro (per avventure da tier 2 in su):** tutti i componenti dello scontro incrementano di +2 il tiro per colpire e le prove di abilità e raddoppiano i dadi di danno dei loro attacchi. Se hanno punti ferita, li raddoppiano.
- **Assegnare un profilo maggiore a un avversario:** l'avversario incrementa i dadi dei propri danni di 1, guadagna 25 punti ferita e aggiunge una qualità speciale.
- **Assegnare un profilo superiore a un avversario (2 avversità):** l'avversario incrementa i dadi dei propri danni di 1, guadagna 50 punti ferita, aggiunge una qualità speciale, guadagna 2 usi di tempra leggendaria ed effettua una seconda azione a iniziativa 13

Capitolo Nono - Battaglie Campali

Per le sue caratteristiche, Historia non è pensato per far vivere ai personaggi avventure epiche in cui salvano il mondo con l'ausilio di fenomenali poteri cosmici, ma piuttosto li guida verso sporche venture in cui cercare per lo più di salvarsi la pelle, magari rincorrendo un ideale, un sogno o un obiettivo nel farlo. La realtà è dura, complicata e crudele, e i grandi cambiamenti politici e strutturali del mondo non avvengono certo (salvo rari casi eccezionali) a causa delle azioni di un piccolo gruppo di personaggi, bensì grazie ai grandi movimenti e ai conflitti tra potenze. Questa sezione è pensata per i personaggi che hanno raggiunto un tale livello di fama e abilità da risultare decisivi negli equilibri di un grande scontro armato, dove partecipano da protagonisti e comandanti di intere unità, battaglioni o reggimenti, e non come semplici soldati circondati dalla guerra, il cui unico scopo è fare il proprio dovere e tornare a casa sulle proprie zampe. Con le regole per le battaglie campali, i personaggi di alto livello si ritroveranno in grado di manovrare un intero esercito e decidere il risultato dello scontro in base alle loro abilità e strategie.

Battaglie Campali

Le storie dei personaggi passano spesso attraverso molteplici scenari, dove possono brillare ed essere maggiormente incisivi sul destino di chi sta loro intorno. Ma in un mondo in guerra, le battaglie occupano un posto diverso: sono un luogo crudele dove, inevitabilmente, il coraggio e l'eroismo si scontrano con il passaggio della morte di fronte al volto di ciascuno, e dove anche il più valente guerriero può venir sopraffatto e ucciso come il soldato semplice al suo fianco.

In Historia, la guerra è quindi un ambiente dove le emozioni più intense vengono messe a dura prova dall'atrocità e dalla spietatezza di un campo di battaglia, diventando una grande fonte d'ispirazione al servizio della storia dei personaggi.

Quando usare queste regole?

Le regole sulle battaglie campali vengono utilizzate quando i personaggi fanno parte di uno schieramento, e hanno quindi la possibilità di influenzare attivamente l'esito della battaglia. Queste regole, infatti, si focalizzano maggiormente sulle azioni e le decisioni prese dai personaggi, piuttosto che su quelle eseguite dal resto dell'esercito.

Se l'esito della battaglia in sé è al di fuori del loro controllo o non fanno parte di uno schieramento, potete giocare semplicemente le fasi narrative per le azioni in cui i personaggi sono coinvolti, dichiarando semplicemente cosa avviene durante le altre fasi.

Il GM può adattare facilmente le regole nel caso in cui un personaggio sia in uno schieramento opposto, ma, vista la natura collaborativa del gioco, servirà un'attenzione particolare ed è generalmente sconsigliato.

Struttura della battaglia

Una battaglia si svolge con una sequenza di fasi ben precise. Durante queste fasi, si tiene traccia di un valore, detto **Momentum**, che serve a indicare come la battaglia sia equilibrata o sbilanciata in favore di uno schieramento.

La battaglia si svolge con una prima fase, chiamata **preparazione**, durante la quale vengono organizzate le risorse e viene stabilito l'obiettivo da portare a termine. Successivamente, la preparazione è seguita da un'alternanza di fasi **tattiche**, che descrivono gli effetti del Momentum sugli schieramenti, e fasi **narrative**, che descrivono le azioni dei personaggi e come essi fronteggiano opportunità e pericoli che la battaglia offre loro.

Momentum

Anziché descrivere ogni dettaglio di ciascuno dei due schieramenti, per indicare l'andamento della battaglia si utilizza un valore, detto **Momentum**, che astrae la situazione generale di tattica, posizionamento, territorio, morale e di tutti gli altri aspetti che influiscono direttamente sugli avvenimenti di uno scontro di questa portata.

Il Momentum varia da 1 a 20, con 1 che indica un dominio soverchiante della fazione avversaria e 20 che indica un avversario irrilevante. Quindi, un valore prossimo al 10 indicherà che gli schieramenti sono in qualche modo decisamente equilibrati.

Fase di preparazione

Durante la fase di preparazione si definisce chi è il generale dello schieramento, e si imposta il valore di Momentum per l'inizio della battaglia partendo da 10, aggiungendo 1 per ciascuna delle voci seguenti in cui lo schieramento dei personaggi sia in significativo vantaggio, o togliendo 1 se si identifica che sono in netto svantaggio. In caso di differenza estremamente ampia, il GM può aggiungere o togliere fino a 2 punti in più.

- **Dimensione dell'Esercito.**
  Il mero numero di soldati. Un rapporto di 3:2 comincia a essere un vantaggio significativo.
- **Dotazioni dei Soldati.**
  Equipaggiamento standard e armamenti speciali.
- **Armi da Fuoco.**
  Una significativa presenza di armi da fuoco in uno dei due schieramenti sposta di 4 il Momentum, indipendentemente dalle altre dotazioni.
- **Vantaggio Strategico.**
  Un posizionamento migliore, la presenza di roccaforti o mura, la conformazione di fiumi e boschi.

Durante la fase di preparazione è possibile, per ogni giocatore, effettuare una singola azione preparatoria per raccogliere informazioni o influenzare attivamente le proprie truppe: un discorso incoraggiante ai soldati, la predisposizione di qualche arma o un incanto che possa influenzare l'ingaggio delle truppe sono alcuni esempi di azioni preparatorie.

Se un personaggio raccoglie informazioni sugli avversari con successo, un altro personaggio può sfruttarle per preparare una strategia a sorpresa. Tale azione combinata sposterebbe il Momentum di 3, ma la prova per verificarne l'efficacia

verrebbe effettuata dopo l'inizio della battaglia e all'inizio della prima fase tattica. È possibile preparare solo una singola strategia a sorpresa per battaglia, poiché coprire la fuga di notizie diventerebbe pressoché impossibile.

Per verificare se le azioni dei personaggi hanno avuto un esito positivo, il giocatore deve effettuare con successo una prova di caratteristica adeguata: si può suggerire una combinazione di caratteristica e abilità, ma il GM ha l'ultima parola. La CD è normalmente 18, variabile a seconda della prova e delle circostanze.

Campo di battaglia e obiettivi

Alla fine della fase di preparazione vengono identificate le zone di rilievo del campo di battaglia, e per ciascuna di esse se ne definiscono gli obiettivi.

Gli scontri non hanno quasi mai come obiettivo il completo annientamento dell'avversario: il fine ultimo di un esercito dovrebbe essere qualcosa che la fazione vuole ottenere e che forzerebbe lo schieramento avversario a ripiegare e battere in ritirata. Ogni obiettivo conquistato da uno schieramento modifica il Momentum a proprio favore di una quantità pari al numero di fasi tattiche sinora completate.

Alcuni obiettivi possono essere:

- La cattura di un personaggio avversario;
- La morte di un personaggio avversario;
- La cattura di un elemento cruciale;
- La conquista di una posizione strategica o fortificata.

Un personaggio morto vale come obiettivo conquistato solo il primo turno. Un personaggio catturato vale come obiettivo conquistato per tutti i turni in cui rimane catturato. Se viene catturato o ucciso il generale, lo spostamento di Momentum è doppio.

Posizionamento

Ciascun giocatore dovrà poi dichiarare di quale unità del proprio esercito il personaggio sarà il comandante.
Le unità tipiche sono:

- **Prima Linea.** Il corpo centrale dello schieramento, formato dalla fanteria pesante.
- **Truppe d'Assalto.** Una o due ali del corpo centrale dello schieramento, formate dalla fanteria pesante con buona mobilità.
- **Esploratori.** Truppe leggere con alta mobilità che gestiscono le comunicazioni e segnalano eventuali allarmi.
- **Tiratori.** Truppe leggere dotate di armi da tiro, da fuoco o di artiglieria.
- **Retrovie.** Truppe mobili che agiscono per supportare le altre unità con risorse o rimpiazzi.

È possibile non essere assegnati a un'unità ed essere liberi di agire al pieno del proprio potenziale, ma i rischi sono piuttosto gravi e il personaggio perderebbe il doppio dei punti ferita durante la fase tattica.

Fase tattica

Durante la fase tattica si osservano le conseguenze delle proprie azioni: vengono effettuati i tiri per le strategie a sorpresa e viene ricalcolato il Momentum, considerando le modifiche relative agli obiettivi e alle azioni effettuate.

Durante la fase tattica, poi:

- Ciascun personaggio perde punti ferita per la tensione della battaglia;
- Il GM dichiara quali azioni intraprende l'esercito avversario;
- I giocatori dichiarano quali azioni intraprendono, una a testa;
- Il GM dichiara le eventuali contromosse.

Quante e quali opzioni siano a disposizione dipende dal valore del Momentum.

Momentum	Punti Ferita Persi	Azioni degli Avversari	Contromosse degli Avversari
1-5	20	3	2
6-15	15	3	1
16-20	10	2	1

Le azioni a disposizione sono: Aiuto, Assalto, Conquista, Contromossa, Distacco, Difesa, Ricognizione, Rinforzi, Riposizionamento, Sabotaggio; potete trovarle descritte per esteso nella fase narrativa.

Alla fine della fase tattica prendete nota di quante fasi tattiche sono state completate, poiché questo numero servirà successivamente.

FASE NARRATIVA

Conclusa la fase tattica, si passa a raccontare come vengono messe in atto le strategie dei personaggi: ogni giocatore descriverà l'azione del proprio personaggio e della sua unità ed effettuerà una prova che ne determinerà il successo e le conseguenze. La prova è normalmente con CD 18, mentre la caratteristica/abilità da utilizzare viene concordata con il GM.

AIUTO

L'azione consente all'unità di supportare l'azione di un'altra unità, dando man forte su un assalto, fornendo fuoco di copertura o attirando l'attenzione su di sé. Normalmente, solo una singola unità può supportare un'azione, tranne nel caso della Conquista dell'obiettivo.

- **Prova:** la stessa dell'unità supportata.
- **Effetto:** entrambe le prove vengono effettuate con vantaggio, e basta che una sola prova abbia successo per portare l'obiettivo a termine.

ASSALTO

L'azione consente all'unità di assaltare un'unità avversaria, allo scopo di indebolirla e indurla alla fuga, o di conquistare un obiettivo indifeso.

- **Prova:** è necessario un tiro per colpire in mischia o a distanza, a seconda dell'unità, oppure nessuna prova in caso di un obiettivo indifeso. Se due unità cercano di conquistare un obiettivo indifeso, dovranno effettuare entrambe un tiro per colpire in mischia. In questo caso, l'obiettivo verrà assegnato a chi ottiene il risultato maggiore.
- **Effetto:** se il tiro ha effetto, il Momentum cambierà di 1 in favore dell'unità attaccante e l'unità attaccata subirà un livello di indebolimento. Se il bersaglio è un obiettivo indifeso, l'obiettivo verrà conquistato. Se il bersaglio è un personaggio senza unità, questo subirà 1d4 livelli di indebolimento o verrà catturato.
- **Speciale:** le unità di fucilieri o artiglieri infliggono un livello di indebolimento anche al personaggio posizionato con l'unità.

CONQUISTA

L'azione consente di portare a fondo un attacco decisivo che potrebbe chiudere la battaglia. Può essere effettuata solo dal generale dei giocatori e solo se la somma di Momentum + il numero delle fasi tattiche concluse finora è superiore a 16; può essere effettuata dallo schieramento avversario solo se il Momentum è inferiore a 5 + il numero di fasi tattiche concluse.

Se il generale utilizza quest'azione, tutti i personaggi che possono utilizzare l'azione di Aiuto potranno farlo.

- **Requisito:** unità del generale.
- **Prova:** dipendente dall'obiettivo da conseguire. La prova richiede che il generale e tutti i personaggi che stanno eseguendo l'azione di Aiuto effettuino la prova e che questa venga portata a compimento da almeno tre unità.
- **Effetto:** l'obiettivo è conquistato, la battaglia ha tipicamente termine e si passa alla fase delle conseguenze. Se non vengono accumulati abbastanza successi, la prossima volta che il generale effettuerà l'azione verrà richiesto un successo in meno.

CONTROMOSSA

L'azione consente di ostacolare l'azione dello schieramento avversario, intralciandola fisicamente con del fuoco di sbarramento o attraverso altre abilità speciali del personaggio o dell'unità. È possibile effettuare una singola contromossa su un'azione avversaria.

- **Prova:** nessuna.
- **Effetto:** il tiro richiesto per effettuare la prova ha svantaggio.
- **Speciale:** nel caso in cui la prova sia sostenuta da un'azione di Aiuto, viene annullata la Contromossa prima di concedere vantaggio o svantaggio.

DISTACCO

L'azione consente al personaggio di separarsi dalla propria unità, affidando il comando a un secondo, per poter agire in maniera indipendente, sfruttando appieno le proprie abilità ma mettendosi in grave pericolo.

- **Prova:** Carisma (Persuasione).
- **Effetto:** se la prova non viene effettuata con successo, il morale della truppa cala, spostando il Momentum di 2 in maniera negativa.

DIFESA

L'azione consente di arroccarsi in un punto strategico e difendere la posizione, puntando a sfiancare un'unità avversaria. Può essere utilizzata solo da un'unità che difende un obiettivo.

- **Prova:** tiro per colpire in mischia o a distanza contro un'unità.
- **Effetto:** se il tiro ha successo, quando l'unità bersaglio effettuerà l'azione di Assalto contro l'unità in Difesa, avrà svantaggio al tiro per colpire e soffrirà un livello di indebolimento in caso di fallimento.

RICOGNIZIONE

L'azione consente di mantenere il controllo del campo di battaglia e di ridurre l'impatto di eventuali imprevisti.

- **Requisito:** unità di esploratori.
- **Prova:** Saggezza (Percezione).
- **Effetto:** un'eventuale azione di Rinforzi effettuata dall'avversario non godrebbe del dado extra di efficacia. Le azioni di Riposizionamento dispongono di vantaggio alla prova. Le azioni di Sabotaggio possono essere individuate e può essere possibile porvi rimedio.
- **Speciale:** se l'unità che effettua una Ricognizione è bersaglio di un Assalto, può rinunciare all'azione per evitare completamente l'Assalto.

RINFORZI

L'azione consente al generale di scoprire unità addizionali preparate in anticipo e non contemplate nella fase di preparazione, in modo da schiacciare l'esercito avversario in una potente manovra a tenaglia.

- **Prova:** Carisma (Inganno).
- **Effetto:** il Momentum viene spostato favorevolmente di 4. Se nel turno precedente è stato dato l'ordine di Ritirata, il Momentum viene spostato favorevolmente di 7.
- **Speciale:** se l'azione è effettuata dai personaggi e il Momentum è inferiore a 5, il Momentum viene spostato di 1d6 ulteriore. Se l'azione è effettuata dagli avversari e il Momentum è superiore a 16, il Momentum viene spostato di 1d6 ulteriore.

RIPOSIZIONAMENTO

L'azione consente di riposizionarsi sul campo di battaglia e di consolidare i ranghi.

- **Prova:** Carisma (Persuasione o Intimidire).
- **Effetto:** l'unità può rimuovere un livello di indebolimento e spostarsi in un'altra zona del campo di battaglia. La rimozione del livello di indebolimento può avvenire solo una volta per unità.

RITIRATA

L'azione consente di ritirarsi dalla battaglia, ripiegando e allontanandosi.

- **Requisito:** solo il generale.
- **Prova:** Carisma (Inganno) se usata come preparazione per Rinforzi.
- **Effetto:** l'esercito ripiega e, se inseguito, il Momentum scende di 3. Se l'azione viene ripetuta il turno successivo, la battaglia ha termine.
- **Speciale:** è possibile che un ordine di questo tipo, eseguito una seconda volta, venga fermato da qualche personaggio con le doti da leader necessarie per prendere le redini della situazione. È lasciata discrezione al GM per adattare le regole alle mille sfumature che le storie possono far accadere.

ESERCITI E UNITA'

In Historia, un esercito degno di questo nome è composto da almeno 500 soldati.

Reclutare un soldato con una dotazione modesta costa circa 5 mo e il suo mantenimento circa 2 mo.
Il costo aumenta in egual valore se i soldati sono bene addestrati, se hanno dotazioni di alta qualità e se utilizzano armi da fuoco (per esempio, un soldato délite della Fratellanza dei Vermi, bene addestrato, armato e con il suo archibugio, viene quindi ingaggiato a 20 mo e mantenerlo in servizio costa 8 mo).

Essere in un'unità migliore della media consente al personaggio di compiere le azioni con maggiore facilità: un buon addestramento, armi di qualità e armi da fuoco a ciascun membro aggiungono un +1 alle prove effettuate dal personaggio che le guida, fino a un massimo di +3.

Se un'unità infligge un livello di indebolimento a un'altra unità, può decidere di non infliggere il livello per liberare e riconquistare un obiettivo da essa difeso. Un'unità che subisca il secondo livello di indebolimento si disperde, e l'unica azione che può effettuare è un Riposizionamento. Inoltre, finché questo non avviene, il personaggio viene considerato distaccato dall'unità.

SABOTAGGIO
L'azione consente a un'unità non conteggiata nella fase di preparazione ed equipaggiata con una dotazione di grande qualità, rarità e costo di effettuare una strategia a sorpresa, un Sabotaggio o qualche altra azione speciale che porti a un ribaltamento della situazione.

- **Prova:** Destrezza (Furtività).
- **Effetto:** l'unità non viene individuata. La prossima azione di Assalto effettuata dall'unità gode di vantaggio e sposta il Momentum a favore di 5. Questo bonus è cumulativo (effettuando la prova per due volte, il Momentum si sposta di 10; effettuando la prova per tre volte, il Momentum si sposta di 15, e così via).

CONSEGUENZE

A seconda del Momentum con cui la battaglia si chiude, le conseguenze possono essere più o meno gravi.

Se i **personaggi vincono**, l'esercito avversario è in rotta, l'obiettivo è conquistato e verrà saccheggiato un bottino pari alla posta in gioco più la metà del mantenimento dello schieramento avversario.

Se i personaggi vincono con un Momentum superiore a 16, potranno, se lo desiderano, uccidere un gran numero di soldati in rotta e saccheggiare un bottino aumentato della metà del proprio valore. Circa un quarto dei soldati nemici sarà morto e l'esercito dei personaggi riceverà una certa nomea.

Se i personaggi vincono con un Momentum pari a 20, potranno aver catturato e/o giustiziato la quasi totalità dell'esercito avversario: la storia li ricorderà… in un modo o nell'altro.

Se i **personaggi perdono**, potranno fuggire con l'esercito, ripiegando e salvando gran parte di esso. Se perdono con un Momentum inferiore a 5, l'esercito avrà subito perdite ingenti e servirà un grande sforzo di risorse e denaro per rimetterlo in sesto.

Una sconfitta con Momentum a 1 significa che i personaggi sono stati catturati e sono alla mercé degli avversari, mentre il loro esercito è disperso, i loro soldati fuggiti o morti. Si prospettano tempi difficili…

Capitolo Decimo - Personaggi di Historia

Nell'ultimo capitolo del manuale vengono presentati i veri protagonisti di Historia: i personaggi che abitano il continente di Vesteria e che lo animano con l'intreccio delle loro storie personali, dando vita al mondo. In questo capitolo si conosceranno i Personaggi Notabili di Historia, ossia coloro le cui azioni smuovono gli equilibri in tutto il continente, ma anche figure più comuni per quanto riguarda la fama, eppure comunque potenzialmente interessanti per l'importanza che possono raggiungere le loro storie se unite a quelle dei personaggi dei giocatori. Ognuno di questi personaggi è rappresentato con le proprie statistiche di gioco e il proprio passato, ricco di spunti per avventure e narrazioni, oltre che di riferimenti al corso degli eventi del mondo di Historia fino a oggi. Per finire, in questo capitolo sono anche presentati i modelli per creare i personaggi non giocanti (PNG) in maniera archetipica, in modo da aver pronti rapidamente diversi profili di avversari che si contrapporranno ai personaggi e porteranno il GM a dover improvvisare un nuovo intrigo e una nuova avventura nel mondo di Historia.

ADELAIDE DA ROSSARIVA

L'incontro tra Adelaide da Rossariva e Rolando d'Acquascura sembrò orchestrato da un potere superiore dotato di una notevole dose di ironia, ma anche del fiuto per gli spiriti affini: il Gatto e il Topo, entrambi reduci, seppure in modi diversi, dagli orrori della guerra, entrambi privati della famiglia dal Sacro Regno e dal suo miope militarismo. Adelaide sopravvisse agli orrori di Rossariva solo per perdere i propri cuccioli per gli stenti della vita del profugo. Quando Rolando la trovò, capì subito di essersi imbattuto in una figura dal cuore inaridito, una madre ormai pronta a tutto per far pagare il prezzo del proprio dolore a un'intera nazione. Adelaide vide in Rolando l'unico che avrebbe mai potuto veramente capire cos'avesse passato, e si mise al suo servizio senza riserve, desiderosa di imparare tutto ciò che poteva darle e far del proprio cordoglio un'arma.

Legame: *Solo Rolando conosce il dolore di ciò che ho passato… e può aiutarmi a raggiungere la mia vendetta.*
Ideale: *Il Sacro Regno pagherà per ciò che ha fatto. Moriranno nel fango, soli e disperati.*
Difetto: *Il mio freddo cuore non deve più sentire l'empatia.*

Rango: 2

ADELAIDE

Umanoide Piccolo (rodenta topo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Classe Armatura 16 (brigantina)
Punti Ferita 66 (12d8+12)
Velocità 7,5m

Tiri Salvezza Des +8, Int +6
Abilità Acrobazia +8, Furtività +8, Inganno +6, Intuizione +6
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 18m
Sfida 8 (3.900 PE)

Furtività Innata. Adelaide può tentare di nascondersi dietro un'altra creatura di taglia più grande.
Bersaglio Sfuggente. I tiri per colpire contro Adelaide non possono avere vantaggio e può effettuare l'azione di Disimpegno, di Nascondersi o di Scatto come azione bonus.
Maestria Subdola. Come azione bonus, Adelaide può aggiungere un bonus di +2 a una prova di caratteristica effettuata entro la fine del proprio turno.
Sicario Letale. Durante il primo turno di combattimento, se Adelaide colpisce un avversario che non ha ancora agito, infligge 10 (3d6) danni addizionali.

AZIONI

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (3d6+4) danni perforanti o 25 (6d6+4) danni perforanti se ha vantaggio o il bersaglio ha un altro avversario entro 1,5m.
Balestra. *Attacco con Arma a Distanza:* +8 al tiro per colpire, gittata media, un bersaglio. *Colpito:* 17 (3d8+4) danni perforanti o 27 (3d8+3d6+4) danni perforanti se ha vantaggio o il bersaglio ha un altro avversario entro 1,5m.

ALCIBIADE

Dopo che l'accademia dei magi fu trasformata in quella che oggi è l'Accademia di Alchimia di Montetorto, i Magistri si sparsero in tutta Vesteria: alcuni, come Alistaire, hanno mantenuto un basso profilo pur rimanendo inseriti nella società, altri, come Alcibiade, hanno fatto perdere le proprie tracce e si sono ritirati in luoghi remoti.

Silenzioso, riservato e pervaso da un'aria d'irrequietezza, *"Come se fosse sempre in procinto di partire"* dicono alcuni, Alcibiade percorre i boschi della Fossa da decenni.

Dopo la sua comparsa come salvatore e guida dei fuggiaschi durante la presa di Tanafonda da parte di Ermello, si cominciò a parlare di lui come un "guardiano" della Fossa.

Non c'è luogo in cui vada senza che i bambini lo guardino incuriositi, bisbigliando a distanza di qualche metro, e che gli adulti lo accolgano offrendogli un pasto caldo o una birra in osteria.

Legame: *Seguo regole precise e semplici, aiuto chi è debole.*
Ideale: *Vorrei essere, finalmente, inutile.*
Difetto: *Preferisco rimanere da solo, soprattutto lontano dagli altri magi.*

Rango: 3

ALCIBIADE

Umanoide Grande (ruminse alce)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	9 (-1)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	10 (+0)

Classe Armatura 12 (con armatura magica)
Punti Ferita 82 (15d6+30)
Velocità 9m

Tiri salvezza Int +10, Sag +7
Abilità Arcano +10, Intuizione +10, Sopravvivenza +7
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18m
Sfida 14 (11.500 PE)

Opera di Magna Ars. Alcibiade ha accolto in sé i Segreti della Terra, dell'Acqua e del Corpo. Non ha ancora compiuto una scelta tra Luce e Ombra.
Adattamento Fluido. Quando Alcibiade effettua una prova di caratteristica, un tiro salvezza o un tiro per colpire e non aggiunge il bonus di competenza, può spendere un punto incanto e aggiungerlo.
Incantesimi. Alcibiade è un incantatore di 15° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Di solito ha preparati i seguenti incantesimi:
Trucchetti (a volontà): *raggio di gelo, randello incantato, resistenza, salvare i morenti, stretta folgorante, tocco gelido*
Incantesimi preparati (45 punti incanto):
1° livello: *armatura magica, eroismo, vita falsata, creare o distruggere acqua, nube di nebbia*
2° livello: *alterare sé stesso, ingrandire/ridurre, immagine speculare, ristorare inferiore*
3° livello: *lentezza, rapidità, fondersi nella pietra, glifo di interdizione*
4° livello: *aura di vita, interdizione alla morte, pelle di pietra, scolpire pietra*
5° livello: *animare oggetti, contagio, evoca elementale (acqua), ristorare superiore*
Arcani Maggiori (1/giorno ciascuno): *antipatia/simpatia, guarigione, miraggio arcano.*

AZIONI

Bastone Ferrato. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6+2) danni contundenti oppure 6 (1d8+2) danni contundenti se utilizzato a due mani.

AZIONI BONUS

Dal Cuore di Vesteria. Alcibiade spende cinque punti incanto e, se il prossimo tiro salvezza, prova di caratteristica o tiro per colpire ottiene un risultato inferiore a 12 sul dado, il risultato del dado viene considerato uguale a 12.
Incornata. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6+2) danni perforanti. Utilizzabile solo dopo aver percorso almeno 6m nel turno.

ALISTAIRE, PRIMO CONSOLE

Tra le personalità di spicco della Confederazione, Alistaire è una delle più affascinanti. Dai modi cortesi e affabili, con una parlata composta e un carisma naturale, Alistaire nasconde una mente acuta e subdola, un bisogno spasmodico di aver ogni cosa sotto controllo e un senso del dovere difficile da comprendere, specialmente considerando il suo essere uno dei magi più potenti di tutta Vesteria.

La voce bassa e la dizione impeccabile lasciano trapelare a volte arcaismi che tradiscono quanto Alistaire sia molto, molto più vecchio di come sembri: a giudicare dal suo aspetto, potrebbe essere un ruminse di mezza età mantenutosi sano e forte.

Tuttavia, alcuni individui, più diffidenti o forse solo più sensibili, hanno la strana sensazione di non essere completamente al sicuro stando a contatto con Alistaire.

Legame: *Le mie scoperte mi hanno spinto a cercare di ottenere il controllo su tutto. Tutto.*
Ideale: *Voglio che l'Ordo abbia influenza su tutta Vesteria.*
Difetto: *Farei qualsiasi cosa per estendere il potere dell'Ordo.*

Rango: 3

ALISTAIRE

Umanoide Medio (ruminse caprino)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	14 (+2)

Classe Armatura 9
Punti Ferita 67 (15d6+15)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Int +10, Sag +7
Abilità Arcano +10, Inganno +7, Medicina +7, Percezione +7
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36m
Sfida 13 (10.000 PE)

Opera di Magna Ars. Alistaire ha scelto i Segreti della Mente, dell'Acqua e dell'Ombra. Non ha ancora compiuto una scelta tra Aria e Terra.
Incantesimi. Alistaire è un incantatore di 15° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Di solito ha preparati i seguenti incantesimi:
Trucchetti (a volontà): *amicizia, beffa crudele, colpo accurato, deflagrazione occulta, raggio di gelo, tocco gelido*
Incantesimi preparati (45 punti incanto):
1° livello: *camuffare sé stesso, charme su persone, comando, servitore inosservato*
2° livello: *calmare emozioni, individuazione dei pensieri, invisibilità, oscurità*
3° livello: *camminare sull'acqua, paura, protezione dall'energia, respirare sott'acqua*
4° livello: *controllare acqua, esilio, inaridire, invisibilità superiore*
5° livello: *dominare persone, passapareti, scrutare, sogno*
Arcani Maggiori (1/giorno ciascuno): *carne in pietra, dito della morte, loquacità.*

AZIONI

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8+1) danni contundenti.

AZIONI BONUS

Incanti Liquidi. Alistaire può spendere 1 punto incanto per escludere fino a 5 creature dagli effetti di un incantesimo.
Incornata. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4+1) danni perforanti. Utilizzabile solo dopo aver percorso almeno 6m nel turno.

REAZIONI

Sguardo Tagliente. Alistaire spende 1 punto incanto per aggiungere 5 alla propria CA per un attacco.

Legame: *Posso sempre mettermi d'accordo con chi mi sta di fronte.*
Ideale: *Voglio avere il segreto di ognuno degli strani abitanti di questa terra.*
Difetto: *Le mie parole son sempre un veleno, che porta discordia e non è mai salvifico.*

Rango: 3

APOPI DEI SUSSURRI

È normale, per i mercanti di successo, diversificare la propria offerta. Apopi partì dalle merci esotiche, particolarmente appetitose per i raffinati collezionisti di Maricaldi, il suo paese natale. Le sue numerose botteghe, disseminate lungo le coste del Mar Noto e attraverso diverse nazioni, vantano una clientela varia quanto gli oggetti in vendita. Tuttavia, la mercanzia più preziosa non sono le spezie, o le gemme, e nemmeno i portenti in bottiglia degli alchimisti: sono le informazioni, e di questo controverso commercio Apopi è la regina. Non accusatela di essere una mercantessa di pettegolezzi, perché ella tratta solo la pura verità. Alcuni paragonano la sua capacità di carpire segreti e sussurri a quella del Mastro Nero, ma Apopi non ha mai gradito tale accostamento, in quanto reputa Rolando d'Acquascura *"un rozzo tagliagole che non ha mai imparato a trattare con la gente per bene"*.

APOPI

Umanoide Medio (cenophide cobra)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 88 (16d8+16)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Int +9, Car +9
Abilità Inganno +9, Intuizione +11, Percezione +6, Persuasione +14
Sensi Percezione passiva 16
Sfida 14 (11.500 PE)

Corpo Sinuoso. Apopi impone svantaggio a tutte le prove per resistere o sfuggire alla sua presa in lotta.
Mente Aliena. Apopi ha vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma. Inoltre, le prove altrui atte a comprendere le sue motivazioni hanno svantaggio.
Ragnatela. Apopi ha accesso a una rete di conoscenze, alleanze e amicizie. Per qualsiasi compito, conosce personalmente la persona più qualificata per portarlo a termine.
Servitori Fedeli. Apopi ha molti servitori specializzati nella raccolta di informazioni e nella sua difesa. Finché è accompagnata dai suoi servitori, ha resistenza a tutti i danni.

AZIONI

Morso Velenoso. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6+3) danni perforanti e 21 (6d6) danni da veleno.
Incitare. Apopi incita fino a tre servitori fedeli, consentendo loro di effettuare un attacco in mischia se sono in grado di spendere la loro reazione.

AZIONI BONUS

Occhio del Mercante. Apopi può scrutare l'animo di una persona che possa vedere e con cui possa dialogare, che deve effettuare un tiro salvezza su Carisma (CD 14, basata sulla Saggezza di Apopi). In caso di fallimento, Apopi scopre un tratto di personalità e un punto debole del bersaglio, rendendolo inoltre affascinato per un minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine del proprio turno per rimuovere la condizione di affascinato.
Spire Mortali. Apopi effettua un attacco con il morso velenoso. Può utilizzare questo attacco solo contro un bersaglio afferrato.

BAUDOLINO CEFFOLONGO

Baudolino Ceffolongo nacque ad Altabreccia, nella Fossa Verde. Vissuto per quasi tutta l'infanzia con la sola compagnia dei fratelli minori, di sua madre e di sua nonna, su Baudolino è sempre gravato il peso della responsabilità, a cui ha fatto l'bitudine. Il padre, un mercenario, tornava saltuariamente solo per ripartire poco dopo. Ogni volta però insegnava qualcosa al figlio su come usare le armi, come fosse un gioco. L'ultima volta che si videro fu quando il giovane Baudolino aveva tredici anni. Crescendo, fu evidente la sua propensione per insegnare a sua volta l'uso delle armi.

Fin da subito, Baudolino mise a frutto questa inclinazione: dapprima addestrando i miliziani di Altabreccia, in seguito recandosi a Buchebuie per insegnare alle Bande di Ermello l'uso della lancia.

Fu in quegli anni che Baudolino ed Ermello si conobbero e divennero amici. Ancora oggi, in virtù di quell'amicizia, Baudolino veglia su Cecilia e Lodovico nel loro esilio segreto.

Legame: *Cecilia e Lodovico vanno protetti a costo della mia vita.*
Ideale: *Le colpe dei padri non dovranno ricadere sui figli, dovrò evitare il conflitto in arrivo.*
Difetto: *Preferisco l'inazione al rischio, al pericolo, all'avvicinarsi di una nuova perdita.*

Rango: 1

BAUDOLINO

Umanoide Medio (edente formichiere)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Classe Armatura 17 (usbergo rinforzato)
Punti Ferita 60 (8d10+16)
Velocità 9m

Tiri Salvezza For +6, Cos +5
Abilità Percezione +4, Sopravvivenza +4, Storia +3
Sensi Percezione passiva 14
Sfida 3 (700 PE)

Posa Imponente. Baudolino è in grado di alterare la propria posa per sembrare più minaccioso. Effettua le prove di Intimidire con vantaggio.

AZIONI

Multiattacco. Baudolino effettua due attacchi con l'alabarda.
Alabarda. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d10+3) danni taglienti.
Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata lunga, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10+2) danni perforanti.

Bjorn lo straniero

Nel Deserto Bianco i viaggiatori non sono al sicuro, questo è risaputo. Come se il rischio di imbattersi in una tempesta di neve o di perdersi tra le steppe non fosse sufficiente, i clan nomadi spesso e volentieri attaccano i viaggiatori incauti in cerca di facile bottino. Contro la neve si può poco, purtroppo, ma contro i razziatori, si sa, servono delle guardie, e per non perdersi servono delle guide. Bjorn e i suoi mercenari sono entrambi.

Cacciato dalle sue terre in giovane età, Bjorn si fece un nome tra i clan grazie alla sua straordinaria forza e abilità in battaglia, tenute in altissima considerazione nella loro cultura. La sua notorietà crebbe come crebbero i suoi seguaci, giorno dopo giorno, anno dopo anno.

Ora stabilitosi nei dintorni di Calìda, il suo piccolo gruppo di mercenari è ormai diventato un esercito, pronto a scortare i mercanti abbienti da una parte all'altra del Deserto.

Ma è davvero quesssto ciò che vuoi Bjorn? Stare ad ingrasssare qui a Calìda?

Legame: *Sugli amici puoi contare fin quando sono amici, su di te puoi contare sempre.*
Ideale: *Vesteria è ricca: troppo ricca perché io non ne abbia un pezzo.*
Difetto: *A volte mi rintano nelle abitudini e mi lascio intrappolare da esse.*

Rango: 2

BJORN

Umanoide Grande (urcide orso bianco)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Classe Armatura 14 (brigantina)
Punti Ferita 93 (11d10+33)
Velocità 12m, scalare 12m, nuotare 12m

Tiri Salvezza Des +6, Sag +5
Abilità Atletica +8, Furtività +6, Intimidire +3, Percezione +5, Sopravvivenza +5
Resistenze ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 15
Sfida 7 (2.900 PE)

Pelle Spessa. Bjorn riduce di 1 tutti i danni contundenti, taglienti o perforanti.
Improvvisazione. Una volta per turno, quando Bjorn effettua un attacco e manca, può effettuare nuovamente quell'attacco.
Affinità all'Ambiente. Bjorn sa come muoversi negli ambienti artici, nautici e costieri, dove ignora lo svantaggio dovuto a ostacoli ambientali ed è a conoscenza di minacce naturali e rimedi.
Imboscata Mortale. Bjorn non può venire colto di sorpresa negli ambienti artici, nautici e costieri e ha vantaggio agli attacchi durante il suo primo turno in combattimento. Dopo aver tirato iniziativa, il suo primo attacco infligge un dado di danno addizionale e, in caso di critico, un livello di indebolimento aggiuntivo.

AZIONI

Multiattacco. Bjorn effettua due attacchi con l'ascia da battaglia.
Ascia da Battaglia. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8+4) danni taglienti o 9 (1d10+4) se usata a due mani.

CAROLINO IL SAVIO

Ogni secolo può vantare un intellettuale che passerà alla storia, e in questo secolo costui è Carolino, conosciuto da molti come il Savio.

Storico, originario dell'Impero del Khan, Carolino ha viaggiato per gran parte della sua vita: ha conosciuto terre, personalità e culture di cui i più ignorano completamente l'esistenza.

Per amor della conoscenza e perché in fondo, dopo decenni di viaggi ininterrotti, non c'è davvero un posto che senta come casa sua, Carolino sta attraversando Vesteria in quello che potrebbe essere il suo ultimo viaggio.

Lo si trova sempre in compagnia del suo amico Jamyang, un gigantesco e silente ruminse che lo assiste in tutto quel che le vecchie ossa non gli permettono più di fare.

Ovunque Carolino vada nobili e notabili competono per poterlo avere come ospite, nella speranza di vedersi nominati nel suo magnum opus: *Historia*.

Legame: *So sempre offrire un saggio consiglio.*
Ideale: *Desidero conoscere altro di questo mondo, che morir nel mio letto non è cosa per me.*
Difetto: *L'onestà mia mi impedisce di scegliere la via sicura e tranquilla.*

Rango: 2

CAROLINO

Umanoide Piccolo (canide domesto)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	19 (+4)	12 (+1)	20 (+5)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 66 (12d8+12)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Int +8, Car +9
Abilità Indagare +8, Intuizione +5, Persuasione +9, Storia +8
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 9m
Sfida 6 (2.300 PE)

Factotum. Carolino aggiunge +2 a tutte le prove a cui non aggiunge il bonus di competenza.
Fortuna. Quando Carolino effettua un tiro salvezza, una prova di caratteristica o un tiro per colpire e ottiene 1 come risultato del d20, può ripetere il tiro. Deve accettare il nuovo risultato.
Benvoluto. Carolino aggiunge 1d8 a tutte le prove per cercare di influenzare gli altri, finché non risulta ostile.
Sbagliando S'Impara. Se Carolino fallisce una prova di caratteristica, un tiro salvezza o un tiro per colpire, la prossima prova di caratteristica o tiro salvezza otterrà automaticamente 20 sul dado.
Compagno Fedele. Quando Carolino sta per subire un colpo critico o sta per subire un attacco che lo porterebbe a 0 pf, se un suo compagno si trova entro 6m da Carolino può subire il colpo al posto di Carolino.

AZIONI

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4+2) danni perforanti.
Saggi Consigli (Ricarica 5-6). Carolino può incoraggiare e spronare una persona, consentendole di spendere fino a due Dadi Vita per recuperare punti ferita, aggiungendo +4 al risultato. Questa capacità si ricarica automaticamente se Carolino fallisce una prova di caratteristica, un tiro salvezza o un tiro per colpire.

CECILIA DE FURI

Cecilia fu molte cose: una moglie, una madre, ma soprattutto una De Furi. Come rappresentante di una delle famiglie attualmente più influenti di Buchebuie, il suo destino sarebbe stato quello di sposare un altro rappresentante di un'altra famiglia notabile, e assicurare così una discendenza e dei nuovi profittevoli legami.

Capitò che Galeazzo De Furi, zio di Cecilia, vedendo un'opportunità nell'ascesa dell'ambizioso Ermello, gli promettesse in sposa la nipote. Ermello e Cecilia si amarono profondamente, ed ebbero un solo figlio: Lodovico.

Oggi Cecilia si trova con suo figlio Lodovico e il fido guardiano Baudolino nascosta nelle profondità della Fossa, data per morta ai tempi della riconquista di Tanafonda.

Man mano che passano gli anni le capita sempre più spesso di perdersi nei ricordi, estraniandosi da quel che le succede attorno.

Legame: *Difendo il mio piccolo Lodovico dalle minacce.*
Ideale: *Vorrei avere di nuovo un luogo da chiamare casa.*
Difetto: *Devo evitare il conflitto, che farà spargere altro sangue della mia famiglia.*

Rango: 1

CECILIA

Umanoide Medio (mustacea martora)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 18 (4d8)
Velocità 9m

Abilità Intuizione +4, Persuasione +4, Storia +5
Resistenze ai Danni veleno
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18m
Sfida 1 (200 PE)

Affinità agli Odori. Cecilia ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e può rilasciare un odore riconoscibile da chi abbia la stessa affinità.
Tenacia Implacabile (ricarica 6). Quando Cecilia scende a 0 punti ferita, rimane invece a 1 punto ferita.

AZIONI

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4+1) danni taglienti.

AZIONI BONUS

Diavolo nei Dettagli. Cecilia sa analizzare rapidamente le persone di fronte a sé. È in grado di stimare immediatamente grado sociale e un tratto della personalità di un bersaglio a meno che il bersaglio non effettui un tiro salvezza su Carisma a CD 14 o abbia precedentemente effettuato una prova di Carisma (Inganno) superiore al punteggio di Carisma di Cecilia.

DESMOND DE BOULE-TERRIÈRE

Desmond de Boule-Terrière, Incarnazione del combattente della fede, è conosciuto in tutta Vesteria come simbolo di chi lotta per ciò che considera sacro.

Figlio minore di una casata cadetta di un grosso Ducato, scelse di seguire la via della spada e della Croce d'Ossa fin da giovane. Distintosi durante la Congiura, si meritò l'investitura a comandante dei Guardiani, la truppa scelta dell'esercito di Femore, responsabile della difesa del Tempio di Nochemburgo e del Custode delle Ossa.

Dopo la scoperta dell'Ossarium fu inviato a Rossariva per stabilire una base di partenza da cui studiare ulteriormente il misterioso sito, reclamando il villaggio in nome degli Antenati e di Femore. La gente di Rossariva non reagì con la mitezza che l'esercito si aspettava da persone pie di fronte a un'imposizione basata su questioni di Fede. Nel villaggio ci fu un massacro di civili, e il peso di quello scempio grava su Desmond, che non riesce a dormire sonni tranquilli da quel dì.

Legame: *La santità del Culto delle Ossa rende salda la mia fierezza intoccabile, in ogni situazione.*
Ideale: *Solo la fede nelle Ossa potrà salvare il mondo e proteggerci tutti.*
Difetto: *La violenza che devo spargere per le mie missioni è un fardello sempre meno sopportabile.*

Rango: 2

DESMOND

Umanoide Medio (canide dogo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Classe Armatura 19 (armatura a piastre)
Punti Ferita 82 (12d10+16)
Velocità 9m

Tiri Salvezza For +9, Cos +6
Abilità Atletica +9, Indagare +4, Intrattenere +5, Religione +4
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 9m
Sfida 8 (3.900 PE)

Azione Eroica. Finché ha più della metà dei propri punti ferita, Desmond aggiunge 4 (1d8) a tutte le prove di caratteristica e al tiro dei danni.
Accortezza. Gli attacchi di opportunità contro Desmond hanno svantaggio.
Punire l'Infedele. Finché non cede al proprio difetto, Desmond aggiunge 5 (1d10) danni radiosi al danno di tutti i suoi attacchi in mischia e a tutti i suoi tiri salvezza.

AZIONI

Multiattacco. Desmond effettua due attacchi con lo spadone.
Furore. Desmond effettua quattro attacchi con lo spadone. Può utilizzare questa capacità una sola volta tra un riposo e l'altro.
Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6+5) danni taglienti.

Legame: *La gloria del Sacro Regno grava sulle mie spalle.*
Ideale: *Voglio portare al massimo splendore la gloria del Sacro Regno, la mia gloria!*
Difetto: *Devo sempre mantenere la presa salda sul mio obiettivo, con tutta la forza.*

Rango: 3

FEMORE III

Umanoide Medio (canide dogo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)

Classe Armatura 9, 18 se in armatura
Punti Ferita 88 (16d8+16)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Sag +10, Car +7
Abilità Intuizione +10, Medicina +10, Religione +7
Sensi Percezione passiva 20, scurovisione 9m
Sfida 13 (10.000 PE)

Incantesimi. Femore III è un incantatore di 16° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo) e aggiunge il modificatore di Saggezza al danno di tutti i suoi incantesimi. Di solito ha preparati i seguenti incantesimi:
Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, guida, luce, taumaturgia*
Incantesimi preparati (3 slot di 5° livello): *colpo infuocato, comando, costrizione, cura ferite, faro di speranza, localizza creatura, parola guaritrice di massa, protezione dal veleno, ristorare inferiore, ristorare superiore, santificare, spiriti guardiani.*
Miracoli(1/giorno ciascuno): *aura sacra, ferire, parola divina.*
Fedeli Affascinati. Femore III ha quasi sempre con sé due guardie del corpo permanentemente affascinate, le quali utilizzeranno la propria reazione per prendere su di sé i danni che prenderebbe Femore, se si trovano l'uno entro 3m dall'altro. Ogni creatura affascinata da Sermone può utilizzare la reazione allo stesso modo.

AZIONI

Scettro di Ferro. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6+3) danni contundenti.
Sermone. Come azione, Femore III può tentare di affascinare un bersaglio che sia in grado di ascoltare e comprendere le sue parole (l'effetto viene negato da un tiro salvezza su Saggezza). L'effetto dura 1 minuto o finché Femore non attacca il bersaglio. Femore può utilizzare questa capacità una sola volta tra un riposo e l'altro.
Incanalare Divinità. Femore infligge 27 (2d10+16) danni tonanti a tutti i suoi nemici entro 9m, ignorando resistenze e immunità.

FEMORE III

Femore III siede nel Tempio di Nochemburgo da talmente tanto tempo che sarebbe lecito pensare che molti si siano dimenticati che al secolo egli fu noto come Agilulfo Partenopio, rampollo di una delle famiglie dalla storia più travagliata di Vesteria. Il ramo della dinastia che finì per stabilirsi nel Sacro Regno si legò ben presto alla Chiesa delle Ossa, e cominciò a popolarne la gerarchia un figlio cadetto alla volta. Femore III è il quarto Custode delle Ossa a portare questo cognome, e si può ben dire sia stato allevato per il ruolo: sebbene egli in gioventù sognasse la carriera accademica (e per la sua abilità nella retorica avrebbe potuto eccellere persino a Espera), si rese conto di aver una gran predisposizione a gestire il potere non appena fu eletto alla Cittadella Sacra, portando con agio un fardello che per molti è assai greve.

NESTORE, IL PRINCIPE DEGLI ORFANI

Salso Nero è capace di tante brutture, ma è similmente in grado di dare i natali a individui dal cuore buono, anche se dalle zampe comunque poco pulite. Nestore, il Principe degli Orfani, è una di queste figure, eroe locale dei Bassifondi di Salso Nero e re dei ladruncoli. Egli si trovò a un certo punto a dover provvedere per tutti gli orfani del rione, quando il padrone dell'orfanotrofio in cui aveva trascorso l'infanzia morì. Abbracciò questo nuovo ruolo col sorriso, e il contenuto delle tasche che soleva svuotare andò a sfamare i suoi innumerevoli fratellini e sorelline senza famiglia. La sua fama fece però un folle salto di qualità quando gli giunse all'orecchio la notizia di un tesoro strepitoso per cui il Podestà Paddath avrebbe sicuramente sborsato una fortuna un'ambra miracolosa che la Chiesa delle Ossa aveva appena rinvenuto nell'Ossarium. Quale migliore preda per un furfante di talento?

Legame: *Il denaro che ricevo è per i miei piccoli all'orfanotrofio.*
Ideale: *Inseguo sempre il colpo più grande di tutti.*
Difetto: *Non posso accettare di mettere a rischio dei bambini.*

Rango: 2

NESTORE

Umanoide Medio (rodente leporide)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	14 (+2)

Classe Armatura 16 (gambesone)
Punti Ferita 61 (10d8+16)
Velocità 12m

Tiri Salvezza Des +8, Int +6
Abilità Atletica +5, Furtività +8, Percezione +3, Persuasione +6, Rapidità di Mano +8
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18m
Sfida 9 (5.000 PE)

Bersaglio Sfuggente. I tiri per colpire contro Nestore non possono avere vantaggio e può effettuare l'azione di Disimpegno, di Nascondersi, di Scatto o qualsiasi prova necessaria a sfuggire alla condizione afferrato come azione bonus.
Maestria Subdola. Come azione bonus, Nestore può aggiungere un bonus di +2 a una prova di caratteristica effettuata entro la fine del proprio turno.

AZIONI

Cinquedea. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (3d6+4) danni perforanti o 25 (6d6+4) danni perforanti se ha vantaggio o il bersaglio ha un altro avversario entro 1,5m.
Arco. *Attacco con Arma a Distanza:* +8 al tiro per colpire, gittata lunga, un bersaglio. *Colpito:* 14 (3d6+4) danni perforanti o 25 (6d6+4) danni perforanti se ha vantaggio o il bersaglio ha un altro avversario entro 1,5m.

Legame: *Grazie ai mortificati e al dolore ho compreso la giusta strada da percorrere.*
Ideale: *Non esiste empietà che la mia mano e il mio flagello non possano mondare.*
Difetto: *Se la mia fede mi dàuna missione, non posso tirarmi indietro.*

Rango: 2

ODO

Umanoide Medio (hyenide iena maculata)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	12 (+1)	8 (-1)	9 (-1)

Classe Armatura 17
Punti Ferita 138 (12d12+60)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Cos +9, Sag +3
Abilità Intimidire +3, Religione +5
Sensi Percezione passiva 9
Sfida 8 (3.900 PE)

Spezzato. I numerosi traumi di Odo hanno reso la sua mente un terreno difficile. La telepatia non funziona su Odo e i suoi tiri salvezza su Intelligenza vengono effettuati con vantaggio.
Lesioni Autoinflitte. Odo può infliggersi 12 punti ferita di danno, ignorando resistenze e immunità. Può utilizzare questa capacità per trasformare 1 di un tiro per colpire o di un tiro salvezza in 20, per ottenere resistenza ai danni contundenti, taglienti e perforanti per 1 minuto o per effettuare un singolo attacco in mischia come azione bonus.
Cariche Sanguigne. Odo ha tre cariche sanguigne, che può spendere per lanciare incantesimi come fossero slot di 4° livello o per effettuare un singolo attacco in mischia come azione bonus.
Magia del Sangue. Odo è un incantatore di 12° livello. La sua caratteristica da incantatore è Costituzione (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo) e aggiunge il modificatore di Costituzione al danno di tutti i suoi incantesimi. Di solito ha preparati i seguenti incantesimi:
Trucchetti (a volontà): *guida, luce, salvare i morenti, sangue brillante del martire, taumaturgia*
Incantesimi preparati: *arma magica, benedizione, blocca persone, comando, dissolvi magie, inaridire, intimorire infernale, protezione dal bene e dal male, punizione marchiante, rimuovi maledizione*
Attaccare con Abbandono. Gli attacchi di Odo e gli attacchi contro Odo godono sempre di vantaggio.

AZIONI

Multiattacco. Odo effettua due attacchi con il flagello.
Flagello. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (1d10+6) danni contundenti.

AZIONI BONUS

Risata Inquietante (Ricarica 6). Odo può mettersi a ridere in maniera scomposta, diffondendo un'inquietudine molto marcata e imponendo svantaggio a tutti gli attacchi degli avversari che non sono rivolti verso di lui.

ODO

Una gioventù fatta di stenti ed espedienti plasmò Odo in un opportunista, un violento e un furbo. Insieme a una truppa di prepotenti e tagliagole Odo girò tutta la Fossa Verde: coi suoi manigoldi passava di villaggio in villaggio a richiedere una "tassa di protezione".

Per svariati anni le angherie di Odo e della sua marmaglia rimasero impunite, almeno finché non venne ingaggiata una squadra di Vermi, comandata da Torquato in persona, per risolvere il problema.

Tutta la banda venne uccisa o presa prigioniera, Odo fu torturato e spezzato nello spirito.

Ci fu una conversione totale da parte di Odo, al punto che, in una distorta crisi mistica, si fece strada nella sua mente, in maniera violenta e irrefrenabile, la consapevolezza di dover fare ammenda dei peccati. E quale luogo può lavar meglio la coscienza della Confraternita dei Mortificati, per un violento?

PADDATH, PODESTÀ DI SALSO NERO

Salso Nero è unica per molti motivi, ed è la sola città di Vesteria a vedere un batrace a guidarla. Paddath si arricchì col commercio degli schiavi, e il carico di carne che la conquista di Tanafonda da parte di Buchebuie gli regalò fu la svolta decisiva nella sua ambiziosa scalata: acquistò a un prezzo stracciato (ma che fece credere al venditore fosse oltraggioso) quasi un terzo della popolazione della città, la maggior parte cuccioli di ogni razza. I piccoli spesso valgono forti somme quando vengono venduti nelle Terre Lontane, e Paddath non si fece scrupoli a riguardo. Tornò a Salso Nero ricco come un re, divenne Podestà e riuscì in seguito a rendere vitalizia la carica convincendo la magus Ni-Shung a lavorare per lui in cambio della Perla Buia di Salso Nero.

Legame: *Salso Nero è la mia città e rimarrà mia, a ogni costo.*
Ideale: *La mia città diverrà la più ricca di tutta Vesteria.*
Difetto: *Non mi sbilancio mai. Non apertamente.*

Rango: 3

NI-SHUNG

L'uovo di Ni-Shung si schiuse tra gli agi stravaganti di una ricchissima famiglia di lissami dell'Impero orientale del Khan. Quando decise di studiare le arti occulte, la famiglia non la osteggiò, ben conoscendo il nerbo e l'acume della figlia. Il suo talento si rivelò tale da guadagnarle un posto alla corte imperiale, dove dopo qualche anno incontrò un mercante straniero diventato Podestà di una città lontana, in cui il mare regala sale nero a chi lo sa estrarre. Quando questi le propose di diventare la sua consigliera, Ni-Shung fu scettica, e per testare la sua determinazione chiese l'unico tesoro che conosceva di quella terra: la Perla Buia di Salso Nero. Sempre padrona delle proprie reazioni, Ni-Shung seppe mascherare la sua sorpresa quando Paddath esaudì la sua richiesta, e da allora ella opera per conto dello spregiudicato Podestà.

Legame: *Paddath mi ha fornito quello che ho chiesto, io gli fornirò ciò che richiede.*
Ideale: *Voglio scoprire l'ultimo mistero della Magna Ars.*
Difetto: *Non comprendo mai come pensano theri e aviani.*

Rango: 3

PADDATH

Umanoide Medio (anuro bufo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	8 (-1)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	19 (+4)

Classe Armatura 9
Punti Ferita 104 (16d8+32)
Velocità 6m, nuotare 12 m

Tiri Salvezza Int +7, Car +9
Abilità Inganno +14, Intuizione +13, Percezione +8, Persuasione +9
Resistenze ai Danni veleno
Sensi Percezione passiva 18
Sfida 14 (11.500 PE)

Ricchezza Spropositata. Paddath ha accesso a tutto ciò che il denaro può comprare.
Ragnatela. Paddath ha accesso a una rete fittissima di conoscenze, alleanze e amicizie. Per qualsiasi compito, sa chi è la persona più qualificata per portarlo a termine.
Servitori Fedeli. Paddath ha una schiera di servitori con le specializzazioni più disparate. Finché è accompagnato dai suoi servitori, ha resistenza a tutti i danni.
Tipicamente Paddath viaggia con quattro valide guardie del corpo, ma nel suo palazzo i servitori sono in numero particolarmente ingente.

AZIONI

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 1 (1d4-1) danni perforanti.
Incitare. Paddath incita fino a tre servitori fedeli ,consentendo loro di effettuare un attacco in mischia se sono in grado di spendere la loro reazione.

AZIONI BONUS

Occhio del Mercante. Paddath può scrutare l'animo di una persona che possa vedere e con cui possa dialogare, che deve effettuare un tiro salvezza su Carisma (CD 16, basata sulla Saggezza di Paddath). In caso di fallimento, Paddath scopre un tratto di personalità e un punto debole del bersaglio, rendendolo inoltre affascinato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine del proprio turno per rimuovere la condizione di affascinato.

NI-SHUNG

Umanoide Medio (urodele salamandra)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	8 (-1)	12 (+1)

Classe Armatura 15 (con *armatura magica*)
Punti Ferita 82 (15d6+30)
Velocità 9m, nuotare 12m

Tiri Salvezza Int +10, Sag +4
Abilità Arcano +10, Indagare +10
Sensi Percezione passiva 9
Sfida 14 (11.500 PE)

Mente Aliena. Ni-Shung ha vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma. Inoltre, le prove altrui atte a comprendere le sue motivazioni hanno svantaggio.
Opera di Magna Ars. Ni-Shung ha accolto in sé i Segreti dell'Ombra, della Mente e della Terra. Non ha ancora compiuto una scelta tra Fuoco e Acqua.
Corpo di Roccia. Ni-Shung subisce un livello di indebolimento in meno quando subisce un colpo critico.
Incantesimi. Ni-Shung è un'incantatrice di 15° livello. La sua caratteristica da incantatrice è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Di solito ha preparati i seguenti incantesimi:
Trucchetti (a volontà): *colpo accurato, deflagrazione occulta, randello incantato, resistenza, salvare i morenti, stretta folgorante*
Incantesimi preparati (45 punti incanto):
1° livello: *armatura magica, eroismo, intralciare, onda tonante, vita falsata*
2° livello: *alterare sé stesso, frantumare, ingrandire/ridurre, pelle coriacea*
3° livello: *fondersi nella pietra, glifo di interdizione, lentezza, rapidità*
4° livello: *esilio, invisibilità superiore, pelle di pietra, scolpire pietra*
5° livello: *muro di pietra, onda distruttiva, passapareti, sogno*
Arcani Maggiori (1/giorno ciascuno): dito della morte, dominare mostri, muro di spine.

AZIONI

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4+2) danni perforanti.

AZIONI BONUS

Valichi dOmbra. Ni-Shung spende 5 punti incanto per diventare invisibile e raddoppiare la propria velocità fino alla fine del proprio turno.

REAZIONI

Sapienza del Corpo. Ni-Shung può spendere 1 punto incanto per aggiungere 5 a un proprio tiro salvezza o prova di caratteristica.

Legame: *Le voci mi parlano e mi dicono che se c'è un mistero, esso può sempre essere svelato.*
Ideale: *Le voci mi parlano e mi dicono di unire le genti sotto un'unica fede per un mondo migliore.*
Difetto: *Le voci mi parlano.*

Rango: 2

PLAUTILLA

Umanoide Medio (canide levro)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 49 (11d8)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Sag +8, Car +6
Abilità Intuizione +8, Persuasione +6, Religione +5
Sensi Percezione passiva 19, scurovisione 9m
Sfida 7 (2900 XP)

Incantesimi. Plautilla è un'incantatrice di 6° livello. La sua caratteristica da incantatrice è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo) e aggiunge il modificatore di Saggezza al danno di tutti i suoi trucchetti. Di solito ha preparati i seguenti incantesimi:
Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, guida, luce*
Incantesimi preparati (3 slot di 3° livello): *anti-individuazione, arma spirituale, benedizione, camminare sull'acqua, cura ferite, faro di speranza, ristorare inferiore, scagliare maledizione, silenzio*
Scintilla Guaritrice. Quando Plautilla lancia un trucchetto, una singola creatura entro 3m da Plautilla può spendere un Dado Vita per curarsi come se l'avesse fatto durante un riposo breve.
Guaritrice Santa. Quando qualcuno recupera punti ferita grazie a Plautilla, recupera 4 punti ferita addizionali. Plautilla ha una riserva di 11 dadi di guarigione, dei d6, che può spendere per il Tocco Guaritore al posto dei Dadi Vita del bersaglio.
Profetessa dell'Ossarium. Plautilla ha un legame speciale con l'Ossarium e le reliquie delle Ossa: quando ne è in prossimità avvengono eventi sovrannaturali inspiegabili.

AZIONI

Bastone. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6-1) danni contundenti.
Tocco Guaritore. Plautilla tocca un bersaglio e questo può spendere fino a tre Dadi Vita per curarsi. Il bersaglio può utilizzare i dadi di Guaritrice Santa di Plautilla al posto dei propri Dadi Vita.

AZIONI BONUS

Generosità. Plautilla può effettuare l'azione di Aiuto come azione bonus.

PLAUTILLA

Ogni villaggio ha il suo pazzo inoffensivo o il suo eccentrico locale, ma nessun genitore vorrebbe mai che questo ruolo ricadesse sulla propria figlia. Plautilla venne al mondo in una famiglia di poveri contadini del Ducato di Vesterre. Sin dalla primissima infanzia fu evidente la sua stranezza, e non appena imparò a parlare usò questa nuova capacità di favella per rispondere alle voci che solo lei poteva sentire. Quando scomparve nel nulla per poi ricomparire un anno dopo trascinando dietro di sé un osso mastodontico e probabilmente più che millenario, la Chiesa delle Ossa non tardò a discendere su di lei come uno sparviero: venne portata a Nochemburgo e trattata come una profetessa, anche se il Costolare che la accompagnò fino alla capitale scrisse di lei: *"Non oso dubitare della sanctità de le visioni di costei, ma ella è semplice di mente, e Nocchemburgo le sarà perigliosa"*.

Ranieri de' Porchis

Chiunque abbia sentito delle imprese dei Vermi conosce il nome Torquato, e chiunque conosca le imprese di Torquato conosce Ranieri: geniere militare di raro talento, marito e padre di famiglia ormai da tempo, ma soprattutto amico fraterno di Torquato. Nonostante la fama della sua specie, Ranieri non fu mai persona d'eccessi, risultando al contrario estremamente controllato e pacato. Ha sempre prediletto la calma e la ragione per affrontare le sfide che gli si son proposte.

Tuttavia, quando lo si vede nel laboratorio dell'Accademia tra una colata di ferro fuso e le carte dei suoi progetti, o sul campo di battaglia tra le bocche di fuoco fumanti, nel suo sguardo si accende una scintilla quasi febbrile che dura un solo attimo, come il fuoco dalla bocca di un cannone, e che poi si disperde di nuovo soffocata dalla sua razionalità.

Chi la conosce, quella scintilla, dice che è lì che si vede chi sia il vero Ranieri.

Legame: *È con la pazienza e il ragionamento che si imbriglia il destino.*
Ideale: *Voglio costruire l'arma più bella e meravigliosa di questo mondo.*
Difetto: *Ho sempre il desiderio di usare molta più forza di quella necessaria.*

Rango: 2

RANIERI

Umanoide Medio (sauto cinghiale)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	8 (-1)

Classe Armatura 18 (corazzina rodeliana)
Punti Ferita 55 (10d8+10)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Cos +5, Int +8
Abilità Arcano +8, Storia +8
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18m
Sfida 8 (3.900 PE)

Stratega delle Esplosioni. Quando Ranieri tira iniziativa e si trova in un posto che può aver ispezionato in precedenza, Ranieri tira 1d6: il risultato è il numero di granate che ha strategicamente piazzato prima dello scontro. Può utilizzare Granata come azione bonus per un numero di volte pari al risultato del dado, effettuando il tiro per colpire con vantaggio.

AZIONI

Moschetto Speciale di Ranieri. *Attacco con Arma a Distanza:* +8 al tiro per colpire, gittata media, un bersaglio. *Colpito:* 28 (4d12+2) danni perforanti. Ricaricare l'arma in movimento e mancare il tiro per colpire fa esplodere l'arma, infliggendo 14 danni perforanti a Ranieri.
Baionetta. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 3m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d8+1) danni perforanti. Se prima di effettuare l'attacco Ranieri si è mosso di almeno 6m, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Forza (CD 13) o cadere a terra prono.
Granata. *Attacco con Arma a Distanza:* +8 al tiro per colpire, gittata media, un bersaglio. *Colpito:* 18 (4d8) danni perforanti. Tutti i possibili bersagli entro 3m dal bersaglio principale devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16 o subire altrettanti danni.

REAZIONI

Sotto il Fuoco del Nemico. Ranieri ha vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione spaventato e quando ne supera uno può effettuare un attacco con il suo moschetto speciale.

Legame: *La mia vita conta poco. C'è solo la Causa.*
Ideale: *Desidero la disfatta del Sacro Regno, totale e irrimediabile.*
Difetto: *A volte non so più se sono ancora Rolando o solo il Mastro Nero.*

Rango: 3

ROLANDO D'ACQUASCURA

Vi fu un tempo in cui Rolando d'Acquascura, signore delle spie della Confederazione e unanimemente considerato uno degli individui più pericolosi di tutta Vesteria, lavorava come umile tagliapietre insieme al padre, in un villaggio vicino al confine con la Fossa Verde nel Ducato di Lovemberga. Poi arrivò la guerra, che gli portò via un occhio, la casa, gli affetti e la fiducia nel prossimo. Attraversò la Fossa alimentato solo dal rancore verso i potenti del Sacro Regno, affinò doti che fino a poco prima nemmeno sapeva di possedere, e iniziò a farsi un nome nel sottobosco maleodorante della malavita. Arrivò nella Confederazione tenendo già stretta tra le mani una discreta rete di informatori, e col sostegno di certi patroni influenti (alcuni dicono addirittura i Correr-Dalmare) divenne il Mastro Nero, che tutto prima o poi viene sapere e sa sempre cosa fare con tali informazioni.

ROLANDO

Umanoide Medio (felide gatto)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)

Classe Armatura 18 (brigantina rodeliana)
Punti Ferita 120 (16d8+48)
Velocità 12m

Tiri Salvezza Des +10, Int +6, Sag +3
Abilità Acrobazia +10, Furtività +10, Intimidire +7, Inganno +7, Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18m
Sfida 14 (11.500 PE)

Passo Felpato. Quando Rolando effettua una prova di Destrezza (Furtività) e non ha svantaggio alla prova, effettua la prova con vantaggio e se cade e non è incapacitato, ignora i primi 9m di caduta quando calcola i danni.
Bersaglio Sfuggente. I tiri per colpire contro Rolando non possono avere vantaggio e può effettuare l'azione di Disimpegno, di Nascondersi o di Scatto come azione bonus.
Maestria Subdola. Come azione bonus, Rolando può aggiungere un bonus di +3 a una prova di caratteristica effettuata entro la fine del proprio turno.
Sicario Mortale. Durante il primo turno di combattimento, se Rolando colpisce un avversario che non ha ancora agito, infligge 14 (4d6) danni addizionali e il bersaglio è avvelenato fino alla fine del prossimo turno di Rolando.
Intento Omicida. Se Rolando infligge un colpo critico, il colpo infligge un livello di indebolimento addizionale al bersaglio. Se Rolando colpisce con un attacco di opportunità, la velocità del bersaglio viene ridotta a 0.
Mastro Nero. Se Rolando scende al di sotto della metà dei punti ferita e sta combattendo contro qualcuno che ostacola la sua missione, diventa immune alla condizione spaventato ed effettua tutti gli attacchi con vantaggio.

AZIONI

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (4d6+5) danni perforanti o 33 (8d6+5) danni perforanti se ha vantaggio o il bersaglio ha un altro avversario entro 1,5m.
Arco. *Attacco con Arma a Distanza:* +10 al tiro per colpire, gittata lunga, un bersaglio. *Colpito:* 19 (4d6+5) danni perforanti o 33 (8d6+5) danni perforanti se ha vantaggio o il bersaglio ha un altro avversario entro 1,5m.

SIGFRIDO L'ARCHIMAGUS

Il sistema di caste che regola ogni aspetto della vita nelle Isole Aviane è assai crudele: se la vocazione a esser re si manifestasse in un umile Passero, egli vivrebbe e morirebbe comunque da servo. Questo senso di ingiustizia permeò la giovinezza di Sigfrido, che nulla desiderava se non di studiare i misteri arcani. La sua famiglia aveva perduto il suo status due generazioni prima e ora si trovava relegata alla Quarta Classe, impossibilitata ad accedere a tale istruzione. Le cose cambiarono radicalmente quando Sigfrido, all'epoca un semplice pescivendolo, intavolò una conversazione con un distinto straniero, un capro nero che rimase tanto colpito dalla mente brillante del ragazzo da proporgli una cosa inaudita. Lo straniero infatti era Alistaire, e sotto la sua guida Sigfrido avrebbe studiato per vent'anni, tornando alle isole natie solo per diventare Arcimagus.

Legame: *So sempre pazientare prima di agire per ottenere ciò che desidero.*
Ideale: *Desidero decifrare l'ultimo mistero della mia Arte e completare la mia Opera, per guardare cosa c'è Oltre.*
Difetto: *Devo mostrare il mio valore, dovessi bruciare ciò che trovo sul mio cammino.*

Rango: 3

SIGFRIDO

Umanoide Medio (grarcone airone)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	12 (+1)

Classe Armatura 15 (con *armatura magica*)
Punti Ferita 52 (15d6)
Velocità 6m, volare 12m

Tiri Salvezza Int +10, Sag +7
Abilità Arcano +10, Intuizione +7
Sensi Percezione passiva 12
Sfida 12 (8.400 PE)

Passo Leggero. Quando Sigfrido effettua una prova di Destrezza (Furtività) e non ha svantaggio alla prova, effettua la prova con vantaggio.
Opera di Magna Ars. Sigfrido ha accolto in sé i misteri del fuoco, della mente e della terra. Non ha ancora compiuto una scelta tra luce e ombra.
Telepatia. Sigfrido può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 18m.
Incantesimi. Sigfrido è un incantatore di 15° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Di solito ha preparati i seguenti incantesimi:
Trucchetti (a volontà): *amicizia, dardo di fuoco, mano magica*
Incantesimi preparati (45 punti incanto):
1° livello: *armatura magica, charme su persone, comando, intralciare, onda tonante*
2° livello: *calmare emozioni, frantumare, individuazione dei pensieri, scaldare il metallo*
3° livello: *chiaroveggenza, fondersi nella pietra, inviare, palla di fuoco*
4° livello: *confusione, occhio arcano, pelle di pietra, scolpire pietra*
5° livello *dominare persone, scrutare, muro di pietra, onda distruttiva*
Arcani Maggiori (1/giorno ciascuno): *gabbia di forza, regressione mentale, tempesta di fuoco.*

AZIONI

Beccata. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 1 (1d4-1) danni perforanti.

AZIONI BONUS

Divampare. Sigfrido spende un punto incanto e l'incantesimo su cui sta mantenendo la concentrazione non richiede concentrazione fino alla fine del suo prossimo turno.

REAZIONI

Sisma. Quando una creatura si avvicina a 1,5m da Sigfrido, questi può spendere un punto incanto per costringere la creatura a effettuare un tiro salvezza su Forza. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura viene spinta oltre 1,5m da Sigfrido, la sua velocità scende a 0 e cade a terra prona.

Torquato da Tanafonda

"Pensavo che Tanafonda ricordasse. Ma Tanafonda ha dimenticato. Pensavo d'essere accolto come il salvatore, ma quegl'ignoranti ingrati mi guardano con gli stessi occhi con cui guardarono Ermello e gli invasori di Buchebuie. Non posso credere di aver fatto tutto questo per nulla.

La Fossa non mi merita, la Fossa non merita d'esser libera, come non lo meritano i suoi abitanti. Non avrò famiglia se non i miei Fratelli, non avrò casa se non la mia tenda, e non avrò pace se non nel fare alla guerra. Meglio così, terrò stretto quel che ho. Le anime dei loro morti li stramaledicano." disse Torquato, lanciando a terra la sua spada e uscendo a grandi passi dai suoi alloggi.

Ranieri sospirò, alzandosi stancamente dalla sedia, raccolse la spada da terra e la appese alla rastrelliera.

Legame: *Anche Tanafonda mi ha rifiutato, quindi la Fratellanza è l'unica cosa che mi è rimasta.*
Ideale: *Dare alla Fratellanza il posto che merita nel mondo, tra le forze più influenti.*
Difetto: *Quando il momento è più buio devo accendermi e non posso indietreggiare.*

Rango: 3

TORQUATO

Umanoide Medio (mustaceo tasso)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Classe Armatura 19 (corazzina rodeliana e brocchiere)
Punti Ferita 106 (16d10+18)
Velocità 9m

Tiri Salvezza For +9, Cos +6
Abilità Intimidire +8, Persuasione +8
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18m
Sfida 13 (10.000 PE)

Affinità agli Odori. Torquato ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e può rilasciare un odore riconoscibile da chi abbia la stessa affinità.
Risolutezza. Torquato può ritirare il primo tiro salvezza che fallisce dopo aver tirato per l'iniziativa.
Tenacia Implacabile (ricarica 6). Quando Torquato scende a 0 punti ferita, rimane invece a 1 punto ferita.

AZIONI

Multiattacco. Torquato effettua due attacchi con la mazza.
Furore. Torquato effettua quattro attacchi con la mazza.
Può utilizzare questa capacità una sola volta tra un riposo e l'altro.
Mazza. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d8+5) danni contundenti o 10 (1d10+5) danni contundenti se usata a due mani.
Moschetto. *Attacco con Arma a Distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata Media, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d12+2) danni perforanti.
Ricaricare l'arma in movimento e mancare il tiro per colpire fa esplodere l'arma, infliggendo un livello di indebolimento a Torquato.

AZIONI BONUS

Assalto Furioso. Nel primo turno dopo aver tirato iniziativa, Torquato può incitare i suoi alleati all'assalto, consentendo loro di spendere la reazione per effettuare un attacco con un'arma.

VON ROTT, DUCA DI FORTE LACUSTRE

Hermann Von Rott è riconosciuto come una delle figure più importanti e più romanzate della Congiura dei Sette Duchi, la sanguinosa guerra civile che per alcuni anni dilaniò il Sacro Regno. Di umilissime origini, si distinse grazie sal suo eroismo e alla sua intelligenza tattica durante la presa di Forte Lacustre, tanto da vedersi poi conferire lo stesso forte e il Ducato annesso a conflitto concluso. L'ora Duca Von Rott vive una vita riservata in compagnia dell'adorata figlia adottiva, Elaine Duval-Von Rott: pochi sanno che fu proprio lei a insegnare al padre a leggere e scrivere, quando egli con vergogna si rese conto che il mestiere di Duca esige abilità diverse da quello del soldato. Con una pazienza ben maggiore a quella di una bambina, Elaine costrinse Hermann a leggere ad alta voce ogni giorno, scegliendo per lui trattati di strategia militare in modo che non si annoiasse.

Legame: *I miei cari hanno sacrificato tutto per me, e parimenti io provvedo alle necessità di chi mi sta intorno.*
Ideale: *Voglio essere un virtuoso esempio, una guida da seguire in ogni occasione.*
Difetto: *Disprezzo chi si sente a posto con la coscienza pur circondato da mille agi che non si è meritato.*

Rango: 2

HERMANN VON ROTT

Umanoide Medio (canide dogo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura a piastre)
Punti Ferita 71 (10d10+16)
Velocità 9m

Tiri Salvezza For +8, Cos +6
Abilità Indagare +4, Intimidire +6, Percezione +5
Sensi Percezione passiva 20, scurovisione 9m
Sfida 7 (2.900 PE)

Coraggio Indomito. Hermann dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che causano la condizione spaventato.
Spirito d'Azione. Finché Hermann ha più della metà dei punti ferita, aggiunge 1d8 ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza.

AZIONI

Multiattacco. Hermann effettua due attacchi con l'alabarda.
Alabarda. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d10+4) danni taglienti.

AZIONI BONUS

Grido di Battaglia. Hermann lancia un grido di battaglia: Hermann recupera 15 punti ferita, mentre tutti gli alleati in grado di sentirlo guadagnano 10 punti ferita temporanei e possono utilizzare la reazione per effettuare un attacco in mischia. Hermann può utilizzare questa capacità una sola volta tra un riposo e l'altro.

WOLFGANG GABRINUS

Wolfgang Gabrinus nacque in una piccola famiglia di mercanti dei sobborghi del Ducato di San Mastino. Figlio unico, arrivò quando i suoi genitori, ormai avanti negli anni, avevano ormai disperato di poter produrre eredi. Fin da piccolo conobbe il significato del lavoro, cominciando ad aiutare come poteva nella bottega del padre. La loro attività crebbe pian piano, finché poterono permettersi di spostarla nella città di San Mastino, molto più ricca e piena d'opportunità. Poco più tardi, quell'anno, arrivò la guerra tra Duchi e Custode. Lo sforzo bellico dei nobili fedeli a Nochemburgo ricadde gravemente sulle spalle dei mercanti: le gabelle quasi schiacciarono suo padre.

Quasi vent'anni dopo, Wolfgang è deciso a non farsi strappare tutti i suoi averi per finanziare una possibile guerra che non lo riguarda, e il Mastro Nero ha tutto l'interesse a supportare questo folle, questo rivoluzionario, questo simbolo.

Legame: *Il Popolo non ha bisogno di un Padrone, ma ha bisogno di una Guida.*
Ideale: *Desidero un popolo libero dal giogo di padroni ingiusti.*
Difetto: *La mia parola è cristallina e non so trattenerla anche quando mi converrebbe tacere.*

Rango: 2

WOLFGANG

Umanoide Medio (licae lupo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 45 (10d8)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Int +6, Car +8
Abilità Intuizione +5, Persuasione +8, Sopravvivenza +5, Storia +6
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18m
Sfida 6 (2.300 PE)

Factotum. Wolfgang aggiunge +2 a tutte le prove a cui non aggiunge il bonus di competenza.
Lingua Melliflua. Wolfgang può comunicare con un alleato senza farsi capire dagli altri e dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione).
Sbagliando S'Impara. Se Wolfgang fallisce una prova di caratteristica, un tiro salvezza o un tiro per colpire, la prossima prova di caratteristica o tiro salvezza otterrà automaticamente 20 sul dado.

AZIONI

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4+2) danni perforanti.
Saggi Consigli (Ricarica 5–6). Wolfgang può incoraggiare e spronare una persona, consentendole di spendere fino a due Dadi Vita per recuperare punti ferita e di aggiungere 1d4 alla sua prossima prova di caratteristica effettuata entro 1 minuto. Wolfgang recupera la stessa quantità di punti ferita.

Personaggi Non Giocanti

AGATA GALERICI

Capita sovente che le anatre, sia per fama che per il loro aspetto fisico, vengano apostrofate con disprezzo, chiamate "quarto di cigno" e derise per la loro andatura sulla terra ferma da chi corre veloce e per il loro volo poco aggraziato da chi plana immobile e solenne. Da questa specie tanto ingiustamente canzonata seppe però emergere la famiglia Galerici, il cui nome è oggi tenuto particolarmente alto da Agata, pronipote dell'ancor più celebre Violante e attuale ambasciatrice aviana a Rodelia. Benché precoce e brillante, Agata non ha mai bruciato alcuna tappa nel meticoloso percorso che l'ha portata a proseguire una tradizione di famiglia tanto onerosa quanto onorevole. Si è formata a Espera sotto i maestri più competenti, ha soggiornato sia a Città dei Venti che a San Mastino per lunghi periodi, ha lavorato come assistente dell'ambasciatore aviano nella Confederazione Silvestro Attanei per 7 anni ed è infine divenuta lei stessa ambasciatrice ormai alle soglie della mezza età. Svolge il suo lavoro con delicata fermezza, e nonostante la taglia poco imponente, l'abbigliamento considerato fuori moda a Rodelia e la voce nasale, è tutt'ora una delle figure diplomatiche più affermate e rispettate di tutta Vesteria. In pochi saprebbero sconfiggerla in un duello verbale, e madonna Galerici ne uscirebbe comunque a testa alta e accompagnata dal favore di chiunque l'avesse sentita parlare. Contegnosa ed equilibrata in ogni aspetto del suo stile di vita, Agata si concede un unico vezzo: ogni estate migra per un breve periodo verso la minuscola isola di Fria, a cui è particolarmente affezionata per motivi, forse sentimentali o familiari, ignoti ai più.

Legame: *Viaggio molto, ma il mio cuore è sempre a Fria.*
Ideale: *Vorrei sempre riuscire a evitare il conflitto.*
Difetto: *Sento il peso del mio nome.*

Rango: 1

AGATA GALERICI

Umanoide Medio (ansera anatra)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 27 (6d6+6)
Velocità 4,5m, volare 9m, nuotare 12m

Abilità Intuizione +5, Persuasione +6
Sensi Percezione passiva 12
Sfida 1/2 (100 PE)

Lingua Tagliente. Scontrarsi in un duello verbale con Agata è un rischio: se una creatura fallisce una prova di Intelligenza, Saggezza o Carisma rivolta contro Agata, consente a lei di scoprire un tratto della personalità della creatura.
Benevolenza. Agata è in grado di ungere le relazioni sociali e le finanze. Una volta al giorno può consentire a un alleato di ottenere fondi come se avesse speso 1 Conio.
Risolutezza (1/giorno). Se Agata fallisce un tiro salvezza, può ritirarlo immediatamente.

AZIONI

Beccata. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante.

AMEDEO VAN DER MEER

Hanno sempre molto successo, soprattutto nei cuori del popolino, le storie in cui un giovane brillante ma di origini umilissime riesce ,grazie aingegno, astuzia e fascino personali, a scalare la ripida piramide sociale e guadagnarsi un posto a fianco dei potenti, nell'agio e nella gloria. Amedeo Van Der Meer soddisfa purtroppo solo metà di questa equazione, perché brillante lo è come forse nessuno è stato prima d'ora, ma l'altra metà della fiaba è resa poco praticabile dall'oltraggiosa ricchezza dei Van Der Meer, tra i primi e più celebrati costruttori di mulini di Città dei Venti, in attività dai tempi in cui la città si chiamava ancora Windstad. Amedeo crebbe quindi tra la biblioteca straripante di sapere della tenuta di famiglia e i laboratori dei costruttori, in cui il padre lo lasciava giocare tra i trucioli e i modelli degli ingranaggi. Voci non confermate raccontano di come avesse solo 5 anni quando, senza alcuno strumento, riuscì a costruire un piccolo modello funzionante dello storico Primo Molino dopo averlo visitato solo una volta. I detrattori ritengono sia una fandonia di bassa lega, ma nemmeno loro possono smentire ciò che invece è certo: Amedeo fu ammesso alla Schola Ducale a 11 anni, dopo aver presentato una versione ottimizzata del meccanismo dei mulini del padre da lui sviluppata in soli 3 giorni. Da lì in poi il suo percorso è stato una corsa fatta di borse di studio, innovazioni strabilianti partorite quasi per caso e riconoscimenti d'ogni sorta. Ben consapevole delle proprie capacità, Amedeo ha cercato (e facilmente guadagnato) il favore di Lorenzo Pavardei grazie all'incredibile invenzione presentata alla famosa lectio del Solcalante: una sorta di carro corazzato dotato di bocche da fuoco di sconcertante potenza.

Legame: *Sono riconoscente alla mia famiglia per quello che ho potuto ottenere.*
Ideale: *Voglio creare qualcosa di eterno e indistruttibile.*
Difetto: *La mia attenzione non riesce a rimanere costante troppo a lungo.*

Rango: 2

AMEDEO VAN DER MEER

Umanoide Medio (rodente castoro)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	8 (-1)	14 (+2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 54 (12d8)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Des +6, Int +7
Abilità Arcano +7, Persuasione +6
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18m
Sfida 5 (1.800 PE)

Factotum. Amedeo aggiunge +3 a tutte le prove di caratteristica a cui non aggiunge il bonus di competenza.
Risolutezza (1/giorno). Se Amedeo fallisce un tiro salvezza, può ritirarlo immediatamente.
Sfruttare il Vantaggio. Quando Amedeo effettua una prova di caratteristica con vantaggio, può ritirare uno dei due dadi e scegliere il risultato che preferisce.

AZIONI

Archibugio Speciale di Amedeo. *Attacco con Arma a Distanza:* +8 al tiro per colpire, gittata corta, un bersaglio. *Colpito:* 24 (4d10+2) danni perforanti e 2 danni perforanti a tutti i bersagli sulla linea di tiro. Ricaricare l'arma in movimento e mancare il tiro per colpire fa esplodere l'arma, infliggendo 24 danni perforanti ad Amedeo.

ANITA LA DOLCE

Il Mastro Nero ha molte spie sotto il suo controllo, ma sarebbe inesatto presumere che non abbia delle favorite. Le sue Dame sono l'elusiva Adelaide da Rossariva e l'insospettabile Anita la Dolce. Anita è la quarta figlia di una lavandaia e di un falegname, e crebbe in un ambiente semplice e privo di artifici. Quando però venne mandata, poco più che bambina, a lavorare come domestica nella casa di un abbiente cambiavalute di Cimbra, si rese presto conto dei vantaggi di sembrare sciocca. Una serva che quando non è silenziosa e invisibile fa solo commenti ingenui e fuori luogo viene presto dimenticata. All'inizio si mise ad ascoltare le conversazioni dei ricchi solo per svago, perché i pomeriggi passati a grattare la fuliggine dai focolari passano più veloci se trascorsi a roteare segretamente gli occhi di fronte alle tresche dei borghesi. In seguito però fu notata (cosa che sorprese Anita non poco, abituata com'era a essere sempre ignorata) da un gatto guercio, che le offrì una discreta somma per riferire un dettaglio di una transazione del suo padrone; quando Anita eseguì il lavoro senza batter ciglio e in meno di mezza giornata, Rolando d'Acquascura le chiese se avesse avuto difficoltà: *"Per nulla messere, la gente parla in mia presenza perché mi credono una stolta"*. Rolando sorrise e le baciò graziosamente la mano: *"Madonna, non mi avete ingannato per un solo istante"*. Lusingata e divertita, Anita iniziò ad accettare nuovi incarichi, e ben presto conquistò la fiducia del Mastro Nero. Al momento Anita sta operando nel Sacro Regno: da quando la giovane profetessa folle Plautilla è tornata in patria, gli alti poteri di Nochemburgo la stanno ospitando nel Palazzo del Custode, e darle una dama di compagnia, meglio se un po' frivola e inoffensiva, è sembrato doveroso.

Legame: *Fingere di essere stupidi ti fa aprire un sacco di porte.*
Ideale: *Vorrei essere sempre circondata da persone interessanti.*
Difetto: *Non so resistere alle lusinghe del Mastro Nero.*

Rango: 1

ANITA LA DOLCE

Umanoide Medio (canide domesto)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 18 (4d8)
Velocità 9m

Abilità Acrobazia +7, Inganno +2, Percezione +7, Rapidità di mano +7
Sensi Percezione passiva 22, scurovisione 9m
Sfida 3 (700 PE)

Falso Personaggio. Anita finge di essere una giovane ingenua. Cercare di scoprire la persona oltre la maschera è impossibile con mezzi mondani.
Gettare la Maschera. Anita può svelare la sua vera identità e cogliere tutti di sorpresa. Durante il turno in cui questo avviene, quando Anita infligge danni i bersagli sono vulnerabili a quei danni.

AZIONI

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6+3) danni perforanti e 7 (2d6) danni da veleno.
Balestra a Mano. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata corta, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6+3) danni perforanti e 7 (2d6) danni da veleno.

ANTONIO CORACELLIS

Antonio Coracellis venne al mondo, se non proprio con la camicia, per lo meno con una coperta calda sulle spalle: secondo figlio di una famiglia medio-borghese di artigiani e funzionari, vide la luce all'ombra dei mulini di Città dei Venti in un ambiente agiato e che sempre lo incoraggiò a perseguire le sue ambizioni. Ebbe come precettore sin dall'infanzia il dotto Alban Visser, e col suo sostegno si diplomò con pieni onori alla Schola Ducale. Ma quando committenti facoltosi iniziarono a rivolgersi a lui e il suo lavoro di inventore cominciò a essere ambito, Antonio fu certo di essersi costruito ogni merito con le proprie mani, incapace di vedere quanto poco avesse mai dovuto lottare per avere successo. Il suo orgoglio, alimentato anche dal segreto risentimento di non aver mai potuto approfittare degli ulteriori privilegi di casta di cui avrebbe goduto se fosse nato nelle Isole Aviane, venne però mortalmente ferito proprio nel momento più glorioso della sua carriera. Finalmente invitato alla Scuola del Solcalante di Espera per tenere una lectio magistralis, vide il proprio intervento eclissato da quello del relatore invitato immediatamente dopo di lui. Un castoro giovanissimo, estroso, arrogante e carismatico di nome Amedeo Van Der Meer rubò la scena mostrando le proprie strabilianti creazioni a una platea in deliquio, e nessuno sembrò fare caso al fatto che la sua non fosse affatto una lezione, al contrario di quella minuziosamente strutturata di Antonio. Nessun nonaviano era mai stato così onorato prima di allora, e questo episodio fu solo l'inizio della rivalità tra i due. Se Amedeo per ora primeggia in ogni altro aspetto della tacita gara, una cosa sia di conforto ad Antonio e ai suoi sostenitori: il distinto corvo è senza alcun dubbio l'insegnante migliore.

Legame: *L'insegnamento è la via migliore: so sempre dare il migliore consiglio.*
Ideale: *Voglio essere consacrato come il migliore inventore della mia generazione.*
Difetto: *Non riconosco mai i meriti altrui, che mi fanno covare rancore.*

Rango: 1

ANTONIO CORACELLIS

Umanoide Medio (corbeo corvo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	9 (-1)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 44 (8d8+8)
Velocità 6m, volare 9m

Abilità Arcano +6, Indagare +6, Inganno +2, Percezione +3, Storia +6
Sensi Percezione passiva 13
Sfida 2 (450 PE)

Sbagliando S'Impara. Se Antonio fallisce una prova di caratteristica, un tiro salvezza o un tiro per colpire, il prossimo tiro salvezza, prova di caratteristica o tiro per colpire che effettuerà potrà ottenere automaticamente un 17 sul tiro di dado, se Antonio lo desidera.
Conoscenza Enciclopedica. Se Antonio effettua una prova di caratteristica e il modificatore finale del tiro è inferiore a +2, il modificatore finale diventa +2.

AZIONI

Beccata. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 2(1d4) danni perforanti.
Lezione Importante. Una creatura che sia in grado di sentire le parole di Antonio e che si trovi entro 9m da lui può spendere due Dadi Vita per recuperare punti ferita e per il minuto successivo aggiunge 1d4 alle prove di caratteristica.

BUCCIO DA GLORICANTA

Come si può ben intuire, Buccio non è di Tanafonda, ma alla città contesa è legato a doppio filo: durante la prima Presa di Tanafonda, avvenuta nel 1498, si trovava in città e lì rimase intrappolato durante l'assalto. I genitori furono dispersi o uccisi nella battaglia, e lui, ancora cucciolo, si vide catturato mentre cercava di sgattaiolare via e fu gettato insieme a tanti altri nelle gabbie degli schiavi da vendere a Salso Nero. Lì incontrò un giovanissimo e furioso Torquato, e venne contagiato dal suo desiderio di rivalsa, anche se mai divenne veramente suo amico. Dopo anni di campagne al fianco del tasso, quando finalmente si presentò l'occasione propizia per riprendere Tanafonda, Buccio era talmente coinvolto nella vendetta di Torquato che la sventurata città-miniera quasi gli sembrò una seconda patria. Tanto grande fu la gioia della riconquista quanto la delusione di veder Torquato gettare la spugna e partire di nuovo poco tempo dopo: Buccio invece decise di restare, e di continuare il suo lavoro di balivo, fedele ormai a una città che aveva riempito i suoi orizzonti per tutta la vita e che sentì di non poter abbandonare. Particolarmente amara fu la separazione con Ranieri, con cui aveva stretto un rapporto fraterno, e che gli regalò prima di partire la divisa che Buccio ancora oggi indossa. I colori sgargianti della Fratellanza dei Vermi non fanno altro che esacerbare la sua inimicizia con l'altro balivo con cui è costretto a convivere, Caio Lupaccio, fedelissimo invece del dittatore Ermello. Buccio prega in cuor suo che un giorno Torquato, magari convinto da Ranieri, torni ancora una volta a Tanafonda, e anzi prosegua la sua marcia fino a Buchebuie, per far vuotare l'amaro calice ingoiato tanto tempo prima anche alla patria dell'odiato Ermello.

Legame: *Tanafonda è il luogo che posso chiamare casa.*
Ideale: *Vorrei tornare ad agire sul campo con Ranieri, il mio fratello d'armi.*
Difetto: *Scalpito per rientrare in azione, al limite della sconsideratezza.*

Rango: 1

BUCCIO DA GLORICANTA

Umanoide Medio (canide dogo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Classe Armatura 16 (cuirass rodeliana)
Punti Ferita 59 (7d10+21)
Velocità 9m

Tiri Salvezza For +3, Des +7
Abilità Acrobazia +7, Percezione +5
Sensi Percezione passiva 20, scurovisione 9m
Sfida 3 (700 PE)

Mira Infallibile(3 /giorno). Buccio aggiunge 1d10 ai danni inflitti con un'arma da fuoco.

AZIONI

Multiattacco. Buccio effettua due attacchi con la spada da lato.
Spada da Lato. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d8+4) danni taglienti.
Pistola. *Attacco con Arma a Distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata media, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8+4) danni perforanti. Ricaricare l'arma in movimento e mancare il tiro per colpire fa esplodere l'arma, infliggendo 13 danni perforanti a Buccio.

CAIO LUPACCIO

La situazione politica di Tanafonda dopo la riconquista e successiva partenza di Torquato ha visto un susseguirsi di vicendevoli accuse da parte delle varie fazioni rimaste in città. Chi rimpiange la morte di Ermello è visto come nostalgico di un despota da coloro che si son schierati con la Fratellanza dei Vermi, e tra questi c'è senza dubbio Caio Lupaccio. Arrivato a Tanafonda quindici anni prima al fianco di Ermello in persona, nemmeno ventenne ma assetato di gloria e battaglia, ha idolatrato sin dai tempi della Compagine della Buca il suo carismatico comandante. Un Ermello appena ragazzo gli mise la picca in mano quando era ancora bambino, e gli insegnò a farsi rispettare e a imporre l'ordine: questo è tutto ciò che Caio sa e continua a fare nella sua attuale posizione di balivo di Tanafonda. Nonostante il cambio di bandiera, Caio ha mantenuto la sua carica grazie al legame col Podestà Fredegario Lanza, che, anche se molto meno apertamente di Caio, ha nutrito e forse nutre ancora una decisa preferenza per l'invasore di Buchebuie e la sua amministrazione ferrea rispetto al caos che la liberazione si è lasciata dietro. Gli eventi del 1514 sono ancora tragicamente freschi nella memoria di Caio, perché in quei giorni di sangue non perse solo il suo adorato comandante, ma anche la moglie e la figlia, rimaste schiacciate da una frana causata da uno degli ordigni di Ranieri Ranieri de Porchis. Quando Ermello fu impiccato, Caio capeggiò il manipolo di lealisti senza nome che andò a staccarlo dal patibolo e lo seppellì in segreto nei boschi fuori Tanafonda. Ancora oggi, Caio visita una volta all'anno la tomba del suo condottiero, mentre quelle della sua famiglia sono le viscere di Tanafonda stessa, dato che le salme non furono mai ritrovate.

Legame: *Mi adopero per vendicare la morte del mio comandante.*
Ideale: *Desidero vedere Buchebuie governata nuovamente con sapienza e rettitudine.*
Difetto: *Sono convinto e disposto a credere che mia moglie e mia figlia siano ancora vive.*

Rango: 1

CAIO LUPACCIO

Umanoide Medio (licae lupo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	8 (-1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+2)	10 (+0)

Classe Armatura 18 (armatura a piastre)
Punti Ferita 67 (9d10+18)
Velocità 9m

Tiri Salvezza For +8, Cos +6
Abilità Atletica +8, Intimidire +4, Sopravvivenza +6
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 9m
Sfida 5 (1.800 PE)

Coraggio Indomito. Caio dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che causano la condizione spaventato.
Determinazione. Se Caio ha più della metà dei punti ferita massimi, aggiunge 1d6 ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza. Se Caio ha la metà dei punti ferita massimi o meno, aggiunge 1d6 ai danni di ciascun attacco.

AZIONI

Multiattacco. Caio effettua due attacchi con la spada bastarda.
Spada Bastarda. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (1d10+4) danni taglienti.

DAMASO TORRE

La Garzetta Ridente e la sua ciurma di topi hanno sostenuto innumerevoli schermaglie contro la Marina aviana, ma solo una volta hanno avuto la peggio. Nella primavera di alcuni anni fa, un dignitario straniero il cui nome non fu mai rivelato stava viaggiando alla volta di Nidialti a bordo della caravella Celeste, capitanata dal giovane cormorano Damaso Torre. La prudenza avrebbe voluto vedere l'importante ospite protetto da una scorta più numerosa, ma la discrezione impose altrimenti, e quando la Garzetta Ridente comparve all'orizzonte, a bordo si scatenò il panico: nessuna caravella sarebbe mai riuscita a seminare la Garzetta in un inseguimento col vento in poppa. Il giovane capitano ordinò di abbandonare la nave, giurando che avrebbe trovato il modo di intercettare la Garzetta e permettere al misterioso ospite e alla sua scorta di fuggire. Fu a malincuore che il nostromo calò la lancia in acqua e mise ai remi l'intero equipaggio, lasciando solo il capitano a bordo, che da lì a poco avrebbe (goffamente) manovrato il timone in modo da speronare la ben più grande fregata. Damaso Torre ebbe fortuna: la piccola caravella colpì la fiancata della Garzetta Ridente a una velocità sufficiente da forare il fasciame e rimanere incastrata, permettendo al suo capitano di volare via e costringendo i pirati a una lunga operazione prima di potersi liberare dalla zavorra della Celeste. Per il suo eroismo, la Regina Margherita gli conferì la Stella di Madreperla, una delle più alte onorificenze per un membro della Marina, ma durante la cerimonia il capitano Torre si espresse in maniera davvero poco adatta all'occasione: incespicò nel trespolo reale, calpestò il mantello della regina e riuscì involontariamente a creare un tale imbarazzo tra i notabili da diventare all'istante l'ufficiale decorato meno citato in pubblico di tutte le Isole Aviane.

Legame: *L'equipaggio della Celeste è la mia famiglia – e non si lascia indietro la famiglia.*
Ideale: *Essere ricordato come il più grande capitano dei mari.*
Difetto: *Le occasioni formali attirano inesorabilmente la mia goffaggine.*

Rango: 1

DAMASO TORRE

Umanoide Medio (sulifo cormorano)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Classe Armatura 16 (gambesone)
Punti Ferita 75 (10d10+20)
Velocità 4,5m, volare 12m

Abilità Acrobazia +8, Percezione +5, Sopravvivenza +5
Sensi Percezione passiva 15
Sfida 5 (1.800 PE)

Coraggio Indomito. Damaso dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che causano la condizione spaventato.
Nell'Ora Più Buia. Se Damaso ha meno della metà dei punti ferita massimi, aggiunge 1d8 ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica, ai tiri salvezza e ai danni.
Spirito Ardente. Quando Damaso viene colpito, ha vantaggio ai tiri per colpire contro le creature che lo hanno colpito fino alla fine del proprio turno successivo.

AZIONI

Multiattacco. Damaso effettua due attacchi con il becchetto.
Becchetto. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d6+6) danni perforanti.
Balestra Leggera. *Attacco con Arma a Distanza:* +8 al tiro per colpire, gittata lunga, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8+4) danni perforanti.

DON RODRIGO VALENTI

La passione per gli eccessi del Sindaco di Nova Marina si riflette in ogni aspetto della sua immagine pubblica: pasciuto, vestito sfarzosamente, proprietario di uno dei più bei palazzi cittadini e di metà degli arsenali, attorniato da uno stuolo di sicofanti che lo adorano, lo temono e sperano di ricevere favori. Don Rodrigo è inoltre il maggiore collezionista d'arte della Confederazione, e la sua galleria privata viene aperta al pubblico per soli 5 giorni all'anno, durante i quali studiosi, artisti, esperti e semplici curiosi si accalcano per i corridoi di Palazzo Valenti, consumandosi gli occhi ad ammirare la sterminata e raffinatissima collezione. Un individuo di tale risma è abituato a poter comprare qualsiasi cosa susciti il suo interesse, ed è quindi supremo il suo scorno nel non essere mai riuscito a ottenere l'unica cosa che davvero manca alla sua raccolta di tesori: una moglie all'altezza della sua posizione; posizione tale da poter essere eguagliata (secondo lui) soltanto da Maria Grazia Correr-Dalmare. I suoi tentativi di seduzione hanno assunto ogni forma immaginabile (è ancora vivo nella memoria dei novesi l'episodio che vide Don Rodrigo ordinare a tutti i suoi arsenali di ornare le nuove navi con una polena raffigurante sé stesso e Maria Grazia appassionatamente abbracciati, cosa che suscitò solo l'irritazione della Governatrice), ma la nobildonna ha sempre rifiutato con la grazia che porta nel nome, lasciando la porta leggermente socchiusa per non offendere apertamente Don Rodrigo, ma non promettendogli mai nulla. L'unica occasione che la vede recarsi volentieri in visita a Palazzo Valenti è quando Don Rodrigo la invita a visionare per prima i nuovi pezzi della sua collezione d'arte, e in molti vorrebbero sapere cosa si dicono i due in quei momenti.

Legame: *È grazie al denaro che si può ottenere tutto.*
Ideale: *Desidero avere tutto il meglio che esiste in questo mondo.*
Difetto: *Sono l'unico a cui va sempre portato rispetto, gli altri seguiranno il mio giudizio.*

Rango: 2

DON RODRIGO VALENTI

Umanoide Medio (felide gatto)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 60 (8d8+24)
Velocità 9m

Abilità Acrobazia +3, Furtività +3, Intimidire +7, Percezione +5, Storia +4
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18m
Sfida 6 (2.300 PE)

Passo Felpato. Quando Rodrigo effettua una prova di Destrezza (Furtività) e non ha svantaggio alla prova, effettua la prova con vantaggio e, se cade e non è incapacitato, ignora i primi 9m di caduta quando calcola i danni.
Ricchezza Estrema. Rodrigo è dotato di una disponibilità estremamente ampia che gli consente di accumulare, in al massimo un paio di mesi, il necessario per acquistare qualsiasi cosa.
Servitori Fedeli. Rodrigo ha molti servitori specializzati nella raccolta di informazioni su opere d'arte e nella sua difesa personale. Finché è accompagnato dai suoi servitori, ha resistenza a tutti i danni.

AZIONI

Spada. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d8+1) danni taglienti.
Incitare. Rodrigo incita fino a tre servitori fedeli, consentendo loro di effettuare un attacco in mischia se sono in grado di spendere la loro reazione.

Ebenezio Forsuolo

Le talpe hanno la nomea di non sapere (o non volere) vedere al di là del proprio naso, sia in senso stretto che in senso lato, ed Ebenezio Forsuolo ha dimostrato ampiamente come questa diceria abbia più di un fondo di verità. L'unico interesse della sua vita sono i metalli preziosi che negli anni la sua famiglia ha estratto dalla fredda terra di Buchebuie, e la naturale curiosità di questi eulipi ha capitolato di fronte alla cautela estrema e le sue politiche conservatrici. *"Un soldo risparmiato è un soldo guadagnato, e non è col rischio che si risparmia!"* suol dire Ebenezio, sorvegliando sornione la porta della sua cassaforte sotterranea, la cui serratura è stata commissionata a un orologiaio rodeliano le cui creazioni non hanno eguali su questa sponda del Mar Noto. I Forsuolo sono tra i più vecchi proprietari terrieri di Buchebuie, e solo recentemente Ebenezio ha sostituito sua madre nel Consiglio cittadino, risultando (sorprendentemente) più progressista e moderato di lei. Prunisinda Forsuolo fu infatti per anni il terrore dei minatori e l'afflizione dei mercanti: inflessibile con gli uni e irragionevole con gli altri, trattò entrambi con durezza estrema, riuscendo ad arricchirsi in maniera considerevole. Ebenezio ancora abita con lei nonostante l'età avanzata, e periodicamente sopporta le invettive della decrepita genitrice, che lo accusa con voce tremula ma ancora affilata di essere uno smidollato senza senso per gli affari, troppo tenero con quei parassiti della Buca e troppo servile con quelli "di fuori". Ebenezio è inoltre da tempo in aperta vertenza con i De Furi, che vorrebbero ottenere il permesso per scavare un tunnel di collegamento attraverso un tratto già sfruttato di terreno dei Forsuolo, permesso che Ebenezio non concederà mai.

Legame: *Risparmiare nel presente è l'unico modo di pensare al futuro.*
Ideale: *Vorrei avere finalmente l'approvazione di mamma Prunisinda.*
Difetto: *Se De Furi decide qualcosa, sarò sicuro che è una fesseria.*

Rango: 1

EBENEZIO FORSUOLO

Umanoide Medio (eulipo talpa)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 11 (2d8+2)
Velocità 9m

Abilità Indagare +4, Percezione +5, Storia +4
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18m
Sfida 1/8 (25 PE)

AZIONI

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8) danni contundenti.
Consigli Sapienti. Ebenezio può individuare le occasioni migliori per i propri alleati, consentendo a una creatura entro 9m di effettuare un attacco in mischia con la propria reazione e di spendere un Dado Vita per recuperare punti ferita.

ELAINE DUVAL-VON ROTT

Elaine Duval-Von Rott è senza ombra di dubbio la fanciulla nubile più desiderata dell'intero Sacro Regno. La famiglia Duval vanta una delle genealogie più illustri di Vesteria, infangata poi da tre generazioni di eredi degeneri, che dopo la caduta dei Vandersee (di cui erano vassalli) dilapidarono le fortune di famiglia al gioco e con altre spese futili. Elaine crebbe in relativa povertà in un borgo nei pressi del confine tra Grunewald e le Terre dei Laghi, allevata dagli zii. Hermann Von Rott la incontrò quando, durante la sua avanzata verso Forte Lacustre, fu ospitato nel cascinale dove ella viveva. Rimase colpito dalla gentilezza e dal contegno nobiliare di quella bimba vestita in modo tanto modesto, che lo serviva come un re nonostante all'epoca Von Rott non fosse altro che un capitano dell'esercito lealista, e chiedeva ogni sera di farsi raccontare un'avventura nuova. Nel poco tempo trascorso insieme i due strinsero un'amicizia tale da portare Von Rott a pregare gli zii di poter adottare la piccola Elaine, se mai fosse uscito vivo dalla campagna di Forte Lacustre. Ben contenti della prospettiva di una bocca in meno da sfamare, oltretutto affidata a una persona d'onore, i Duval accettarono, e quando Herman Von Rott tornò vittorioso Elaine gli corse incontro piangendo di gioia. I due divennero inseparabili, ma alla cerimonia dove Von Rott venne proclamato Duca delle Terre dei Laghi. Elaine posò gli occhi su quello che sarebbe diventato il suo grande e segreto amore: l'allora sedicenne Paladino della Chiesa Desmond de Boule-Terrière. Elaine, ormai più che ventenne, ancora rifiuta di sposare qualsiasi partito le si presenti, e Von Rott, privo della mentalità che vuole le giovani sposate per convenienza, non riesce a dir di no alla sua adorata figliola.

Legame: *Hermann, mio padre, è la mia guida e tengo il suo volere in estrema considerazione.*
Ideale: *Desmond alberga nel mio cuore e io vorrei albergare nel suo.*
Difetto: *Non accetto i consigli degli altri, per quanto saggi.*

Rango: 1

ELAINE DUVAL-VON ROTT

Umanoide Medio (canide dogo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 9m

Abilità Intrattenere +5, Intuizione +3, Persuasione +5
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 9m
Sfida 1/8 (25 PE)

AZIONI

Stiletto. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4+1) danni perforanti.

ESCHILO DELLAROCCA

La rinomata Università di Espera, colloquialmente nota come Solcalante, ha formato la quasi totalità dei Gran Gufi che nei secoli si sono susseguiti nella carica. Poter contribuire alla crescita della seconda figura più influente delle Isole Aviane è un grande onore, ed Eschilo Dellarocca è fiero di far parte della ristretta cerchia di eruditi ad aver insegnato Storia e Retorica all'attuale Gran Gufo Ruggero Attanei. Tradizionalista, puntiglioso ed estremamente colto non solo per via della propria cattedra, ma anche per piacere personale, Eschilo ha sempre visto di buon occhio i potenti che non dimenticano il sapere in favore della lancia, e per questo motivo vorrebbe vedere Attanei fare il salto di qualità. Egli è infatti uno dei pretendenti più quotati della principessa Sibilla dell'Arpa-Pitris, seconda in linea di successione al trono di Nidialti dopo suo padre Cassio, già anziano e poco ambizioso. Eschilo ritiene che Margherita I abbia fatto il suo tempo, e sta spingendo per un'abdicazione non in favore del figlio, ma della mite nipote e possibilmente del suo ex pupillo. Se Eschilo giudica Margherita I una regnante non all'altezza è anche per non aver osteggiato Rinaldo Pellegrini quando questi ha elevato lo status dell'attuale testa dell'Ordo nelle Isole Aviane, l'Arcimagus Sigfrido, un airone di modeste origini e smisurata hybris. Eschilo è stato più volte assai vocale nell'opposizione a questo "ciarlatano che ha scavalcato la sua casta e ha preferito accompagnarsi per vent'anni ad una capra fuggendo dalla sua patria piuttosto che sottomettersi alle giuste regole dell'arcipelago", e al suo posto preferirebbe vedere la propria nipote Ginevra, che è oggettivamente una magus di talento, ma ben lungi dall'essere eguale a Sigfrido.

Legame: *Se nasci airone, non diventi gufo.*
Ideale: *Vorrei poter dare il consiglio giusto al regnante giusto.*
Difetto: *Il mio giudizio non è sulle tue azioni: è su di te. E non cambierà.*

Rango: 2

ESCHILO DELLAROCCA

Umanoide Medio (strige barbagianni)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	18 (+4)	10 (+0)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 66 (12d8+12)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Int +9, Sag +8
Abilità Arcano +9, Indagare +9, Intimidire +4, Intuizione +8, Sopravvivenza +8, Storia +9
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 36m
Sfida 6 (2.300 PE)

Factotum. Eschilo aggiunge +2 a tutte le prove a cui non aggiunge il bonus di competenza.
Giudizio. Se Eschilo conosce un tratto della personalità di una creatura, ne apprende invece due.
Sbagliando S'Impara. Se Eschilo fallisce una prova di caratteristica, un tiro salvezza o un tiro per colpire, la prossima prova di caratteristica o tiro salvezza otterrà automaticamente 20 sul dado.
Orgoglio Bruciante (1/giorno). Se Eschilo fallisce una prova, può aggiungere un +1 alla prova per ogni persona che osserva l'azione, fino a un massimo di +5, per cercare di far diventare la prova un successo.
Stridio (1/giorno). Eschilo effettua un acuto stridio che disorienta e stordisce chi lo sente. Ogni creatura entro 6 metri deve superar un tiro salvezza su Carisma con CD 14 o diventare stordita per 1 round.

AZIONI

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4+2) danni perforanti.
Saggi Consigli (Ricarica 5–6). Eschilo può indirizzare gli sforzi di una persona, consentendole di spendere fino a due Dadi Vita per recuperare punti ferita, aggiungendo +4 al risultato. Questa capacità si ricarica automaticamente se Eschilo fallisce una prova di caratteristica, un tiro salvezza o un tiro per colpire.

FILIPPO SCOLARI

Entro le mura di una città sorta attorno a un'Accademia, si può ben immaginare quanto il cognome Scolari sia diffuso. La famiglia dell'attuale Sindaco, infatti, non è antica nel senso in cui possono esserlo quelle che a Città dei Venti portano nomi nella Vecchia Lingua o che ad Albea portano a riposare le ossa dei cari nella Cripta dei Fondatori, ma è una di quelle che hanno sempre vissuto a Montetorto, e, senza mai essere nobile o particolarmente degna di nota, ha popolato con discrezione le sue vie ordinate. Per questo e per altri motivi ,Filippo Scolari ha sempre sentito un grande senso di appartenenza a Montetorto, e non poteva esserci per lui onore più grande che diventarne Sindaco. Il buon cervo si impegna al massimo per essere un governante retto e savio, attento ai bisognosi e severo con gli ingiusti, e alla vista della prosperità della città si sente come un padre orgoglioso. Cieco è però di fronte alle macchinazioni di Alistaire, che a Montetorto ha saputo tessere una rete solida e profonda come le radici delle montagne su cui è costruita. Nella cortesia e nei saggi consigli che il capro spesso gli dispensa, Filippo vede solo la sollecitudine di un cittadino istruito e ben inserito nell'ambiente accademico che vuole dare al suo Sindaco tutto l'aiuto possibile. La moglie di Filippo, tuttavia, anche lei capra e molto più sensibile del consorte ai sorrisi falsi, si è ben resa conto di quanto e come il marito venga manipolato, eppure non è ancora mai riuscita a convincere Filippo che Alistaire sia non solo un individuo di pochi scrupoli, ma anche e soprattutto un abile burattinaio.

Legame: *La mia cara compagna è al centro del mio cuore.*
Ideale: *Portare giustizia e rettitudine a Montetorto.*
Difetto: *Non posso che cedere alla sapienza e all'eloquenza.*

Rango: 1

FILIPPO SCOLARI

Umanoide Medio (ruminse cervo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Classe Armatura 13 (gambesone)
Punti Ferita 11 (2d8+2)
Velocità 9m

Abilità Inganno +4, Persuasione +4, Sopravvivenza +4, Storia +3
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18m
Sfida 1/4 (50 PE)

AZIONI

Striscia. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8+1) danni perforanti.
Corna. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6) danni perforanti.

REAZIONI

Parata Elaborata. Filippo è un abile spadaccino e quando viene colpito da un attacco in mischia, può alzare la propria CA di 2 o trasformare un colpo critico in un colpo normale.

FRA WILLIGELMO

Willigelmo nacque in un villaggio del Dachsenland da una famiglia così povera da non potergli dare nemmeno un cognome. Quinto e ultimo di una cucciolata troppo numerosa per i genitori già di miseri mezzi, il piccolo Willigelmo fu dato alla Chiesa dopo che suo padre riuscì a convincere la moglie (che non voleva separarsi dal più gracile dei suoi figlioli, timorosa che potesse non farcela) che sotto il manto della Fede avrebbe potuto avere un vita migliore. *"Gli insegneranno persino a scrivere, Hilde, pensaci!"* le disse:"3 Su una di queste previsioni il padre di Willigelmo ebbe ragione: egli imparò a scrivere, e bene, ma soprattutto a leggere, e del sapere che la parola scritta trasmette si innamorò come di nessun'altra cosa nella sua esistenza. Venne ordinato Fratello del Sepolcro molto giovane, e in questa congregazione che si occupa della cura dei morti ebbe modo di scoprire di avere due cose: un cuore compassionevole e una passione specifica per lo studio delle Ossa. Dedicò quindi la vita allo studio delle reliquie, soprattutto quelle più antiche, ed ebbe persino modo di contemplare le Prime Reliquie grazie a un permesso speciale di Femore III. Quando Plautilla scoprì (secondo alcuni per caso, secondo altri per volontà precisa degli Antenati) l'Ossarium e la Chiesa delle Ossa ne carpì l'ubicazione, Fra Willigelmo fu uno dei primi a essere inviato sul posto, e pare che dopo aver esaminato il contenuto dell'enorme grotta, sia sull'orlo di una scoperta straordinaria sulla natura dei millenari resti, scoperta che potrebbe assai sconvolgere la Chiesa tutta.

Legame: *Sono solito mediare e trovare le soluzioni più ragionevoli.*
Ideale: *Desidero scoprire i misteri celati dall'Ossarium.*
Difetto: *I misteri non devono rimanere tali, ma essere diffusi sempre.*

Rango: 1

FRA WILLIGELMO

Umanoide Medio (mustaceo procione)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 27 (5d6+10)
Velocità 9m

Abilità Religione +5, Storia +5
Sensi Percezione passiva 13
Sfida 3 (700 PE)

Incantesimi. Willigelmo è un incantatore di 5° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo) e aggiunge il modificatore di Saggezza al danno di tutti i suoi trucchetti. Di solito ha preparati i seguenti incantesimi:
Trucchetti (a volontà): *guida, luce, spruzzo velenoso*
Incantesimi preparati (2 slot di 3° livello): *arma spirituale, benedizione, cura ferite, faro di speranza, ristorare inferiore, silenzio.*
Affinità agli Odori. Willligelmo ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e può rilasciare un odore riconoscibile da chi abbia la stessa affinità.
Tenacia Implacabile (Ricarica 6). Quando Willligelmo scende a 0 punti ferita, rimane invece a 1 punto ferita.

AZIONI

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4+3) danni perforanti.

FURIO GALEAZZO DE FURI

Chi nasce tra i padroni è difficile decida un bel giorno di schierarsi dalla parte dei servi, e questo pensiero non ha mai attraversato, nemmeno per sbaglio, la mente di Furio Galeazzo De Furi. Ambizioso, spregiudicato e insensibile, De Furi ha sempre agito per consolidare la propria presa su Buchebuie, in gioventù con bravate più o meno violente, e in età adulta sedendo nel Consiglio cittadino, che non ha mai presieduto solo per il suo noto disprezzo per la burocrazia, anche quella sommaria della Fossa Verde. Ha sempre visto la legge non come qualcosa che tutela, ma come qualcosa da sfruttare; ha sempre comandato forte della propria posizione, e difficilmente saprebbe mai adattarsi a una vita in una posizione subalterna di qualsiasi sorta. Non ebbe mai particolari affetti, né si sposò mai. L'unico matrimonio a cui presenziò fu quello della figlia di suo fratello Cosma, ma senza sorrisi e congratulazioni. Dare la nipote Cecilia in sposa a Ermello fu infatti un notevole smacco ,nonostante fosse stato da lui organizzato, perché Ermello veniva da una famiglia poverissima, e l'idea di aver elevato socialmente il figlio di un minatore non gli andò mai a genio. Martora iraconda, senza filtri e con pochi freni, non ha mai rinunciato a un piacere per amor di qualcun altro e non c'è vizio che non abbia coltivato almeno una volta: tra questi però, e proprio a causa di Ermello, non si conta più il gioco d'azzardo. De Furi disse infatti: *"Non sono un santo, né ho l'ambizione d'esserlo. Ma alla bisca non metterò più piede, che una sola volta ho scommesso, e per giunta su Ermello. Che i vermi della Buca se lo piglino, sappiamo tutti com'è andata"*.

Legame: *Per la mia casa, il luogo che possiedo e comando, sono pronto a tutto.*
Ideale: *Desidero riuscire laddove Ermello ha fallito.*
Difetto: *Credo di avere tutti i miei difetti sotto controllo.*

Rango: 2

FURIO GALEAZZO DE FURI

Umanoide Medio (mustaceo martora)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Classe Armatura 15 (gambesone e scudo)
Punti Ferita 65 (10d8+20)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Des +4, Car +5
Abilità Inganno +5, Intimidire +5, Storia +4
Resistenze ai Danni veleno
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18m
Sfida 5 (1.800 PE)

Letalità. Gli attacchi di Furio sono estremamente insidiosi e infliggono un dado di danno addizionale (già incluso nel profilo).
Affinità agli Odori. Furio ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e può rilasciare un odore riconoscibile da chi abbia la stessa affinità.
Tenacia Implacabile (Ricarica 6). Quando Furio scende a 0 punti ferita, rimane invece a 1 punto ferita.

AZIONI

Spada Bastarda Rodeliana. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8+5) danni taglienti o 16 (2d10+5) danni taglienti se usata a due mani.
Balestra. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata media, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d8+1) danni perforanti.

REAZIONI

Alzare lo Scudo. Quando Furio subisce un colpo critico, può alzare lo scudo per intercettare il colpo, distruggendo lo scudo e trasformando il colpo critico in un colpo normale.

LASZLO SENZA TERRA

Laszlo vide la luce sulle montagne tra il Deserto Bianco e il Ducato di San Mastino, da una madre che del Deserto era nativa e un padre soldato. Una volta adulto seguì le orme del genitore, e soldato fu anche lui sotto il generale Doberhauser. Laszlo combatté a Rossariva nel 1521, e rimase così segnato da non voler mai più indossare le insegne di un esercito regolare. Disertò senza guardarsi indietro, e percorse l'intera ampiezza del Sacro Regno attraversando solo luoghi selvaggi per sfuggire alla sorte riservata a chi abbandona il proprio plotone. Quest'esperienza gli insegnò molto: come distinguere tracce su qualsiasi terreno, sopravvivere delle magre risorse della terra, orientarsi nella nebbia, nel buio, nei boschi. Gli insegnò soprattutto a adattarsi, e a non disdegnare l'aiuto inaspettato: il primo gli fu dato quando ancora si trovava nella Fossa Verde da un taciturno alce, che con l'esempio delle sue azioni gli spiegò come coprire i segni del proprio passaggio; il secondo lo ricevette da un imponente straniero, che lo aiutò a passare il confine tra Sacro Regno e Deserto Bianco senza destare i sospetti dei doganieri. Laszlo offrì di mettersi al servizio dell'orso che l'aveva salvato per sdebitarsi, e Bjorn accettò di buon grado, colpito dalle naturali doti del giovane primoe. I due divennero poi amici, e nei due anni che seguirono Laszlo fece spesso da guida alle bande armate di Bjorn, col compito di proteggere le carovane disposte a pagare per una tale scorta. Più di una volta incrociò, sia in viaggio che alle periodiche adunate delle guide del Deserto, una bella lince di nome Arjuna che suscitò il suo interesse, ma che ahimé tutt'ora continua a non dargli corda, rifiutando le sue avances e bisbigliando all'orecchio dell'inseparabile Lucille.

Legame: *Bjorn è il mio fratello d'arme, mio mentore, mio amico.*
Ideale: *Desidero essere circondato da persone care di cui potermi prendere cura.*
Difetto: *I miei sogni sono abitati dal volto dell'affascinante Arjuna.*

Rango: 1

LASZLO SENZA TERRA

Umanoide Medio (canide primoe)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Classe Armatura 13 (brigantina)
Punti Ferita 45 (6d10+12)
Velocità 12m

Abilità Atletica +7, Furtività +4, Intimidire +4
Percezione +4, Sopravvivenza +4
Resistenze ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 9m
Sfida 4 (1.100 PE)

Improvvisazione. Una volta per turno, quando Laszlo effettua un attacco e manca, può effettuare nuovamente quell'attacco.
Affinità con l'Ambiente. Laszlo sa come muoversi negli ambienti artici e in quelli boscosi, dove ignora lo svantaggio dovuto a ostacoli ambientali ed è a conoscenza di minacce naturali e rimedi.
Agire con Slancio. Se Laszlo effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza con successo senza beneficiare di questa capacità, il prossimo tiro per colpire, prova di caratteristica o tiro salvezza viene effettuato con vantaggio.

AZIONI

Multiattacco. Laszlo effettua due attacchi con la scure da guerra.
Scure da Guerra. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (1d12+4) danni taglienti.

LODOVICO

I genitori di Lodovico ebbero, in modi diversi, cognomi importanti, che tanto dissero delle loro origini: sua madre è Cecilia De Furi, figlia di una casata di padroni di miniere, cresciuta nell'unica parte di Buchebuie che riceve la luce del sole; suo padre invece fu Ermello da Buchebuie, prima Conestabile, poi condottiero e infine tiranno. Lodovico nacque a Tanafonda, ma di quella terra non fu mai davvero figlio, e ora, nascosto agli occhi del mondo e soprattutto a quelli di coloro che appesero suo padre per il collo, il giovane ermellino è soltanto Lodovico, senza altri nomi che potrebbero costringerlo a portare un greve fardello. La giovinezza trascorsa nell'anonimato della casetta celata nel folto delle propaggini della Morderana lo vide in compagnia della madre e del più fedele luogotenente di Ermello, Baudolino, che nella tumultuosa notte della riconquista di Tanafonda riuscì, con l'aiuto del prode Alcibiade, a portare in salvo Cecilia e Lodovico. Se Cecilia fece del suo meglio per insegnare al figlio, di carattere spontaneo e affettuoso, cosa significa essere un mustaceo buono, Baudolino lo addestrò alle armi, che nella Fossa Verde sono quasi imprescindibili. Lodovico ama teneramente questo zio adottivo che si è sempre preso cura di lui, che tratta sua madre con devozione e che gli ha raccontato tutto delle imprese di suo padre, di Torquato da Tanafonda, dell'odio, del dolore e del coraggio. Sa bene perché questa sua piccola famiglia disastrata viva nascosta, ma inizia a sentire dentro di sé un gran desiderio di uscire, per la gran costernazione di Cecilia, e di lasciar la propria impronta sul mondo.

Legame: *Mi prodigo per rendere felici mia madre e Baudolino, come loro hanno fatto con me.*
Ideale: *Desidero portare la pace a una terra sempre in guerra.*
Difetto: *Non posso resistere al richiamo di un'avventura.*

Rango: 1

LODOVICO

Umanoide Medio (mustaceo martora)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Classe Armatura 16 (brigantina e manosinistra)
Punti Ferita 38 (4d10+16)
Velocità 9m

Abilità Atletica +4, Persuasione +4
Sensi Percezione passiva 12
Sfida 2 (450 PE)

Affinità agli Odori. Lodovico ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e può rilasciare un odore riconoscibile da chi abbia la stessa affinità.
Tenacia Implacabile (Ricarica 6). Quando Lodovico scende a 0 punti ferita, rimane invece a 1 punto ferita.

AZIONI

Multiattacco. Lodovico effettua due attacchi con la striscia e uno con la manosinistra.
Striscia. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8+3) danni perforanti.
Manosinistra. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4+3) danni perforanti.

LORELLA DEI SANTI

Aurelio dei Santi, ebanista di Cimbra, era molto fiero dei buoni rapporti che era riuscito a stringere coi propri clienti migliori, i Peters di Spitzpinscher, e fu ancora più contento quando gli proposero di sposare la propria figlia maggiore. Dalla loro unione, che si rivelò assai fortunata, nacquero tre splendidi cuccioli. Uno più promettente dell'altro, i tre figlioli sembravano fatti apposta per assicurare un futuro all'attività di famiglia e una vecchiaia serena ai genitori: il maggiore, Paolo, aveva ereditato l'abilità paterna; il secondo, Werner, si era dimostrato un oculato amministratore come la madre; la figlia più giovane, Lorella, era graziosa e intelligente, e si sarebbe sicuramente conquistata un matrimonio vantaggioso. Fu con sbigottimento che la famiglia scoprì una camera vuota il giorno dopo aver annunciato a Lorella che avrebbe sposato di lì a poco un notabile della città. Lorella, sempre mite e obbediente, era fuggita senza lasciare traccia. Il loro sgomento crebbe ancor di più quando, 15 anni dopo, se la trovarono di fronte badessa durante un pellegrinaggio nei luoghi santi di Lovemberga. Il monastero femminile di Capo della Preda fu fondato nel periodo immediatamente successivo alle invasioni barbariche che per lungo tempo minacciarono Lovemberga, dopo che una giovanissima predicatrice errante uccise miracolosamente il capo di una banda di razziatori. Da allora il monastero addestra le proprie monache alle armi perché siano la scorta armata dei pellegrini della Chiesa delle Ossa, e Lorella si distinse in questo ordine tanto da diventarne badessa. *"Perdonatemi, padre, se vi ho deluso"* disse Lorella allo sconvolto genitore:- *Ma piuttosto che maritare uno sconosciuto ho preferito sposare la spada e la Croce d'Ossa, e conservar la mia libertà"*.

Legame: *Vinco andando a giocare dove il mio avversario non se l'aspetta.*
Ideale: *Desidero essere libera, immersa nella fede nelle Ossa.*
Difetto: *Non torno mai indietro, anche quando dovrei.*

Rango: 1

LORELLA DEI SANTI

Umanoide Medio (licae volpe rossa)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Classe Armatura 16 (usbergo rinforzato)
Punti Ferita 45 (6d10+12)
Velocità 9m

Abilità Atletica +7, Indagare +3, Inganno +4, Religione +3, Storia +3
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18m
Sfida 3 (700 PE)

Azione Eroica. Finché ha più della metà dei propri punti ferita, Lorella aggiunge 4 (1d8) a tutte le prove di caratteristica e al tiro dei danni.
Accortezza. Gli attacchi di opportunità contro Lorella hanno svantaggio.
Punire l'Infedele. Finché non cede al proprio difetto, Lorella aggiunge 3 (1d6) danni radiosi al danno di tutti i suoi attacchi in mischia e 3 (1d6) a tutti i propri tiri salvezza.

AZIONI

Multiattacco. Lorella effettua due attacchi con la spada bastarda.
Spada Bastarda. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d10+4) danni taglienti.

REAZIONI

Sfruttare (1/giorno). Se un attacco è indirizzato verso Lorella, può reindirizzarlo a un alleato non incapacitato entro 1,5m.

LORENZO PAVARDEI

Città dei Venti ha una lunga tradizione di ricchi patroni che sovvenzionano gli sforzi creativi di artisti, inventori, magi o alchimisti. Questi individui dispiegano volentieri le proprie notevoli risorse per motivi molto diversi: chi per amor di scienza o di bellezza, chi per avere l'esclusiva su un pittore di grido, chi per farsi progettare in segreto un'arma decisiva nella lotta per il potere. Lorenzo Pavardei non appartiene a nessuna di queste categorie: l'erede di una delle famiglie più potenti dell'intera Confederazione, Duca e Reggente di Città dei Venti, sostiene una piccola schiera di intellettuali perché i loro successi si riflettano su di lui come il sole sulle piume iridescenti della sua lunghissima, splendida coda. L'ostentazione è un peccato di cui molti si macchiano, ma nessuno lo fa con la stessa determinazione del Pavardei, che si dice possieda un guardaroba così gigantesco e raffinato da occupare un'intera ala del Palazzo Ducale e costare quanto una seconda Flotta Confederata. La vanità di questo Pavone superbo e apparentemente superficiale è però solo la più appariscente delle piastre di un'armatura ora invisibile, ora palese: nulla della persona, del palazzo, della servitù, degli investimenti di Lorenzo Pavardei è lì per caso o per sfizio, e considerarlo soltanto un narciso innamorato della propria fama è un errore che i suoi avversari più consumati hanno imparato a non fare, lasciando questa leggerezza a chi non costituirà mai una vera minaccia per lo scaltro Duca.

Legame: *Il centro dell'attenzione è il mio stile di vita.*
Ideale: *Desidero che i Pavardei conoscano il loro massimo splendore grazie a me.*
Difetto: *Non mi lascio mai sfuggire un'occasione per placare il mio rancore.*

Rango: 2

LORENZO PAVARDEI

Umanoide Medio (ruspeo pavone)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 55 (10d8+10)
Velocità 9m, volare 9m

Tiri Salvezza Int +6, Car +8
Abilità Indagare +6, Intuizione +6, Percezione +10, Persuasione +12
Sensi Percezione passiva 20
Sfida 5 (1.800 XP)

Servitori Fedeli. Lorenzo ha molti servitori specializzati nella preparazione di feste e spettacoli e nella sua difesa personale. Finché è accompagnato dai suoi servitori, ha resistenza a tutti i danni.
Rete di Contatti. Lorenzo ha molte conoscenze influenti, che gli consentono di avere a propria disposizione informazioni precise su chi siano i suoi concorrenti in ogni azione che intraprende.
Volo Ruspante. Lorenzo può volare solo per due propri turni di seguito al massimo.

AZIONI

Beccata. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 1 (1d4-1) danni perforanti.
Incitare. Lorenzo incita fino a tre servitori fedeli, consentendo loro di effettuare un attacco in mischia se sono in grado di spendere la loro reazione.
Fascino. Lorenzo tenta di affascinare un'altra creatura. Se la creatura fallisce un tiro salvezza su Carisma a CD 12, è affascinata per 1 minuto.

MARGHERITA I DELL'ARPA-PITRIS

Margherita I siede sul trono delle Isole Aviane da quasi quarant'anni, e il suo lungo regno l'ha vista governare in maniera a volte autoritaria, sì, ma assennata e priva di eccessi di alcun tipo. Nonostante sia rimasta vedova appena cinquantenne e abbia da lì vissuto e governato sola (il Principe Consorte Leandro Albicilla, più anziano di lei di quasi un decennio, morì di malattia), ha comunque vicini i figli Cassio e Bellerofonte, e i nipoti Ettore, Onofrio e Sibilla. Nonostante la situazione apparentemente ideale, con un trono solido, eredi capaci e un regno in pace, Margherita porta da tutta la vita un peso invisibile sulle spalle: quello di non essere sua madre. La regina Claudia VII, detta l'Astro del Sud, aveva tutto ciò che le Isole Aviane si aspettano da una rapax di sangue nobile: intelletto affilato, abilità fuori dal comune con le armi, carisma travolgente e quell'aura di potere che impone l'inchino anche ai pari. Nessuna delle gesta dell'Astro del Sud avrebbe mai potuto essere eguagliata da una figlia che, per quanto meritevole, per confronto è sempre risultata normale. Un esempio ne è stato l'episodio riguardante il dignitario misterioso salvato da Damaso Torre: solo Margherita e il suo Gran Gufo sapevano che si trattava di Guillermo Dorado, celeberrimo orafo di Rodelia, in viaggio verso Salso Nero con una commissione privata da consegnare personalmente. Il Gran Gufo insisté per costringere il rodeliano a rivelare la natura del suo carico, nel caso fosse stata un'arma di qualche sorta o qualcosa di pericoloso per le Isole, ma Margherita gli ricordò le limitazioni imposte da una clausola del Trattato di Eterna Concordia, e ad essa si attenne, seppure con frustrazione. Di fronte a questo, il Gran Gufo commentò: *"Vostra madre, Maestà, non avrebbe nemmeno dovuto chiedere."*

Legame: *La legge è ciò che ci rende superiori a degli ignobili razziatori.*
Ideale: *Vorrei volare più in alto, più delle persone comuni, più di mia madre.*
Difetto: *Il confronto con mia madre è sempre negativo e mi pesa.*

Rango: 3

MARGHERITA I

Umanoide Medio (rapax aquila)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)

Classe Armatura 17 (cuirass rodeliana)
Punti Ferita 104 (11d8+55)
Velocità 9m, volare 12m

Tiri Salvezza Int +8, Sag +7
Abilità Intimidire +9, Intuizione +7, Percezione +7, Persuasione +9, Sopravvivenza +7
Sensi Percezione passiva 17
Sfida 13 (10.000 XP)

Implacabile (3/giorno). Se Margherita fallisce un tiro salvezza può ritirarlo immediatamente una volta.
Servitori Fedeli. Margherita ha una schiera di servitori con le specializzazioni più disparate. Finché è accompagnata dai suoi servitori, ha resistenza a tutti i danni.

AZIONI

Becchetto. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (3d8+3) danni perforanti.
Incitare. Margherita incita fino a tre servitori fedeli, consentendo loro di effettuare un attacco in mischia se sono in grado di spendere la loro reazione.

MARIA GRAZIA "LA POTENTISSIMA" CORRER-DALMARE

Brillante, bellissima, potente, ricca: gli Antenati sembrano aver benedetto Maria Grazia con tutti i doni che una giovane rampolla possa mai poter desiderare o meritare. La XII Governatrice Confederata è l'unica erede di una dinastia il cui prestigio è legato a doppio filo con le fortune non solo di Nova Marina, ma di tutta la Confederazione, in quanto monopolista dell'importazione di cannella da almeno quattro secoli. La cima della torre è però un luogo molto solitario, e questo Maria Grazia l'ha imparato giovanissima: aveva solo 17 anni quando la madre, all'epoca Reggente di Nova Marina, venne assassinata da Gherardo dei Sette Coltelli, un famosissimo sicario che si credeva morto in una congiura sventata, ma che aveva invece sfruttato la diceria per sparire dalla circolazione e mettersi al servizio di una famiglia rivale mai identificata. Il padre perse il senno e iniziò a vedere minacce e cospirazioni ovunque, e una notte sparì senza lasciar traccia. Maria Grazia ebbe la prontezza di afferrare le redini della casata e della città prima che le fossero levate di mano dagli avversari che senza dubbio ne avevano tramato la rovina, ma da allora (e a ben pensarci, probabilmente anche da molto prima) tiene alta una guardia invisibile fatta di astuzia politica, maniere impeccabili e rapporti superficiali. L'unica famiglia che le rimane sono gli zii, che gestiscono il commercio delle spezie da dentro la Gilda cittadina, e, nonostante i buoni rapporti che corrono tra loro, non vi è alcun affetto o vera vicinanza. L'unico confidente di Maria Grazia è Anchise, un vecchio orso giardiniere che la ricorda ancora gattina, in fuga tra le siepi alla ricerca di un momento di svago dalle eterne lezioni. Non potrà mai disquisir con lei di affari di stato, ma le offre, quando può, un poco di conforto.

Legame: *Mi chiamano "La Potentissima" e questo dona potere alla Confederazione. Le mie azioni mostreranno quanto è vero.*
Ideale: *Nessuno deve potermi dire che cosa fare.*
Difetto: *La solitudine stringe il mio cuore ogni giorno di più.*

Rango: 3

MARIA GRAZIA CORRER-DALMARE

Umanoide Medio (felide gatto)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 79 (14d8+16)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Int +10, Car +9
Abilità Acrobazia +8, Furtività +8, Intuizione +7, Percezione +12, Persuasione +14, Storia +10
Sensi Percezione passiva 22, scurovisione 18m
Sfida 13 (10.000 PE)

Passo Felpato. Quando Maria Grazia effettua una prova di Destrezza (Furtività) e non ha svantaggio alla prova, effettua la prova con vantaggio e, se cade e non è incapacitata, ignora i primi 9m di caduta quando calcola i danni.
Servitori Fedeli. Maria Grazia ha una schiera di servitori con le specializzazioni più disparate. Finché è accompagnata dai suoi servitori, ha resistenza a tutti i danni.
Rete di Contatti. Maria Grazia ha un seguito di alleati di rilievo, che le consentono di raccogliere facilmente informazioni su chi trama contro di lei.

AZIONI

Striscia. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (4d8+3) danni perforanti.
Grazia della Potentissima. Maria Grazia può concedere la propria benedizione a un alleato, rinfrancandone lo spirito, consentendo di spendere fino a tre Dadi Vita per recuperare punti ferita e di aggiungere 1d6 al risultato di tutte le prove di Intimidire o Persuasione in cui il suo nome può essere di rilievo.

NICHOLAUS WEGENER

Nicholaus Wegener, Occipite di San Mastino, incarna appieno due grandi verità del Sacro Regno. La prima è che ormai il manto occipitale pesa più del diadema del Duca: Nicholaus è infatti il fratello maggiore di Fabian Wegener, il Duca locale, la cui presa su San Mastino si è negli anni affievolita sempre più, complice la frivola moglie Léopoldine Barbette. Nicholaus è da quasi 15 anni la guida de facto della città, e non poca della sua prosperità può attribuirsi al suo acume. La seconda è che per quanto da fuori il Sacro Regno appaia come un'entità monolitica, eterna e immutabile, da dentro è ben più frammentato di quanto si sospetti. L'autorità di Femore III e delle sue vedute è rispettata, certo, ma non è assoluta; Nicholaus è il suo più strenuo oppositore, e non vede di buon occhio i suoi desideri espansionistici, soprattutto dopo la scoperta dell'Ossarium nei pressi di Rossariva. Uno sforzo bellico consistente contro la Fossa Verde (che, Nicholaus non smetterà mai di ripetere, non è mai stata conquistata in modo duraturo) esporrebbe il Regno a attacchi da parte delle potenze straniere, oltre a lasciare aperta la porta a un'altra guerra civile, che potrebbe vedere il potere della Chiesa spezzato. Nicholaus non si è mai fatto scrupoli quando si tratta di giochi politici, e non si ritiene superiore al doppio gioco, al ricatto e all'intimidazione. L'unico che sia mai riuscito a fargli correre un brivido di timore e incertezza lungo la schiena è l'Inquisitore Venceslao da Mira, che lo sorveglia apertamente ed è suo frequente ospite: i due si studiano a vicenda come duellanti sul campo di battaglia, ma nessuno dei due ha ancora fatto la prima mossa.

Legame: *Mantengo sempre un contegno perfetto.*
Ideale: *Reggere il più grave fardello, ora retto da Femore III.*
Difetto: *Ho un timore profondo di Venceslao – e temo sia motivato.*

Rango: 2

NICHOLAUS WEGENER

Umanoide Medio (canide dogo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)	15 (+2)

Classe Armatura 9, 18 in armatura a piastre
Punti Ferita 78 (12d8+12)
Velocità 9m

Tiri Salvezza Sag +8, Car +6
Abilità Intuizione +8, Religione +6
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 9m
Sfida 8 (3.900 PE)

Incantesimi. Nicholaus è un incantatore di 12° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Di solito ha preparati i seguenti incantesimi:
Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, guida, luce, prestidigitazione*
Incantesimi preparati (3 slot di 5° livello): *colpo infuocato, comando, costrizione, cura ferite, faro di speranza, localizza creatura, protezione dal veleno, ristorare inferiore, ristorare superiore, santificare, spiriti guardiani*
Miracoli (1/giorno ciascuno): guarigione.
Fedeli Affascinati. Nicholaus ha quasi sempre con sé due guardie del corpo permanentemente affascinate, le quali utilizzeranno la propria reazione per prendere su di sé i danni che prenderebbe Nicholaus, se si trovano l'uno entro 3m dall'altro. Ogni creatura affascinata da Sermone può utilizzare la reazione allo stesso modo.

AZIONI

Scettro di Bronzo. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6+2) danni contundenti.
Sermone. Come azione, Nicholaus può tentare di affascinare un bersaglio che sia in grado di ascoltare e comprendere le sue parole (l'effetto è negato da un tiro salvezza su Saggezza). L'effetto dura un minuto o finché Nicholaus non attacca il bersaglio. Nicholaus può utilizzare questa capacità una sola volta tra un riposo e l'altro.
Voce della Verità (1/giorno). Nicholaus infligge 24 (2d10+13) danni tonanti a tutti i suoi nemici entro 9m, ignorando resistenze e immunità.

PROMETHEUS DE JONG

Molti cuccioli sognano di poter brandire quella spada senz'elsa che è la Magia, perché di portenti son pieni i libri che tanti genitori leggon prima di rimboccar loro le coperte e assicurar che sì, è possibile diventare magi. È difficile, certo, perché per raggiungere l'Armonia (lo stato mentale d'equilibrio perfetto che consente d'attingere alla fonte magica presente nelle ossa d'ogni creatura vivente) bisogna studiare per una vita intera sotto un altro magus, ma è possibile. Prometheus de Jong questo desiderava da bambino, e questo desidera oggi, seppur sia ora rettore dell'Accademia di Alchimia di Montetorto. Indirizzato molto presto agli studi alchemici, 'ché in famiglia vi si erano dedicati con ardore raggiungendo picchi d'eccellenza notevoli, Prometheus risultò un prodigio, senza però mai innamorarsi completamente dei misteri ai quali il padre Marcellus aveva dedicato fanaticamente la propria vita. Il suo desiderio di diventare magus fu duramente frustrato dall'opinione non solo dei suoi parenti, ma anche di tutti i suoi insegnanti rispetto al sapere arcano, ritenuto inferiore alla "vera scienza dell'alchimia". Prometheus si rassegnò così a diventare alchimista, perché per quanto intraprendente, curioso e intelligente non ebbe mai la forza di ribellarsi alla famiglia. Ciononostante, in lui alberga ancora la flebile scintilla di quel sogno di cucciolo, e se si dovesse mai presentare la giusta occasione, l'incendio che ne divamperebbe sarebbe difficile da contenere.

Legame: *Per ogni azione c'è un prezzo commisurato da pagare.*
Ideale: *Desidero assaporare ogni mio risultato.*
Difetto: *Devo mostrare a ogni magus che i loro segreti sono nelle mani sbagliate.*

Rango: 2

PROMETHEUS DE JONG

Umanoide Medio (mustaceo procione)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	14 (+2)

Classe Armatura 15 (calcinatio albedo)
Punti Ferita 74 (8d6+34)
Velocità 9m

Abilità Arcano +10, Medicina +5, Natura +7
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18m
Sfida 5 (1.800 PE)

Affinità agli Odori. Prometheus ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e può rilasciare un odore riconoscibile da chi abbia la stessa affinità.
Tenacia Implacabile (Ricarica 6). Quando Prometheus scende a 0 punti ferita, rimane invece a 1 punto ferita.
Pratiche Alchemiche. Prometheus è in grado di effettuare pratiche alchemiche di nigredo (1 atto) e albedo (2 atti) a volontà, e può effettuare due pratiche di citrinitas (3 atti) tra un riposo e l'altro. La CD dei tiri salvezza è 15.

AZIONI

Spadino. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4+2) danni taglienti.
Calcinatio. Aumenta di 3 la CA di un bersaglio entro 9m. *Albedo:* il bersaglio guadagna 10 punti ferita temporanei. *Citrinitas*: conferisce anche resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.
Putrefatio. *Attacco con Incantesimo a distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata Corta, un bersaglio. *Colpito:* 10 (3d6) danni da veleno. *Albedo:* i danni salgono a 17 (5d6) e il bersaglio è avvelenato fino alla fine del suo prossimo turno. *Citrinitas:* i danni salgono a 28 (8d6) e, se il bersaglio subisce un livello di indebolimento mentre . avvelenato, ne subisce uno in più.
Distillatio. Un bersaglio entro 1,5m può spendere un dado vita per recuperare 9 (2d8) punti ferita. *Albedo:* la cura sale a 18 (4d8) e rimuove la condizione avvelenato. *Citrinitas:* la cura sale a 27 (6d8) e rimuove tutte le malattie e le condizioni avvelenato, maledetto o pietrificato.
Sublimatio. Crea una cortina di oscurità con 3m di raggio entro 9m. *Albedo:* Prometheus vede normalmente all'interno della cortina, oppure non crea la cortina di oscurità, ma replica gli effetti di un'altra pratica da un singolo atto su 4 bersagli diversi. *Citrinitas:* tutte le creature nell'area devono effettuare un tiro salvezza su Forza per non cadere a terra prone.
Cicli alchemici. Prometheus ha studiato un ciclo speciale, Tremore Osseo, composto da calcinatio e sublimatio, che consente di dissolvere tutti gli incantesimi presenti su un bersaglio: dissolve automaticamente gli effetti di 4° livello o inferiore e richiede una prova di Intelligenza (Arcano) con CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di livello superiore al 4°.

PRUDENZIO

Quando Hermann Von Rott occupò Forte Lacustre, la Duchessa Siglinda Blaugarten gli fece giurare che non ci sarebbe dovuta essere alcuna rappresaglia contro la popolazione civile. Von Rott onorò la promessa, tanto da chiedere a Mastro Prudenzio, vecchissimo alchimista al servizio della Duchessa, non solo di restare, ma di diventare il precettore di sua figlia Elaine. Prudenzio, ben conscio di quanto difficile sarebbe stato ritagliarsi una nuova posizione di privilegio dopo essere stato per tanti anni nell'entourage di una traditrice, accettò di buon grado. La giovane rampolla si rivelò di mente sveglia, ma più interessata alla letteratura che all'alchimia, cosa che non sorprese Prudenzio: difficilmente una fanciulla cresciuta a pane e amor cortese si appassionerà alle finezze della dottrina del filosofo e al suo studio della materia inerte. Di questi affari e di molte altre questioni, Prudenzio discorre via lettera col suo più vecchio amico e conterraneo Homar, il banchiere del Custode delle Ossa, che da Nochemburgo tiene in piedi il colosso della Chiesa un prestito alla volta. Le testuggini vengono spesso prese per lente di comprendonio perché lente in tutto il resto, e i due si trovano sovente a scherzare su questo pregiudizio delle genti di Vesteria: Homar sa che Prudenzio è sopravvissuto alla più sanguinosa guerra civile armato solo del proprio acume, e Prudenzio sa che Homar ha saputo tener testa a Femore III in persona, guadagnandosi una posizione di prestigio così invidiabile da essersi costruito al contempo la più formidabile delle armature e una schiera di aspiranti carnefici. A volte Prudenzio ha il sospetto che Homar possa riferire parte delle loro conversazioni al suo illustre patrono, ma questo non fa che stuzzicarlo ulteriormente nella loro eterna tenzone verbale.

Legame: *La mia vita è come i miei studi: metodica, ordinata e ponderata.*
Ideale: *Desidero solo avere il tempo di pensare ai miei studi.*
Difetto: *Desidero così tanto conversare con un acume adeguato che quando succede mi si scioglie troppo la lingua.*

Rango: 2

PRUDENZIO

Umanoide Medio (chelone testuggine)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	8 (-1)	20 (+5)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 68 (8d6+40)
Velocità 6m

Tiri Salvezza Cos +8, Int +7
Abilità Arcano +10, Medicina +5, Natura +7
Sensi Percezione passiva 12
Sfida 5 (1.800 PE)

Pratiche Alchemiche. Prudenzio è in grado di effettuare pratiche alchemiche di nigredo (1 atto) e albedo (2 atti) a volontà, e può effettuare due pratiche di citrinitas (3 atti) tra un riposo e l'altro. La CD dei tiri salvezza è 15.

AZIONI

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d4) danni perforanti.
Calcinatio. Aumenta di 3 la CA di un bersaglio entro 9m. *Albedo:* il bersaglio guadagna 10 punti ferita temporanei. *Citrinitas:* conferisce anche resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.
Putrefatio. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata Corta, un bersaglio. *Colpito:* 10 (3d6) danni da veleno. *Albedo:* i danni salgono a 17 (5d6) e il bersaglio è avvelenato fino alla fine del suo prossimo turno. *Citrinitas:* i danni salgono a 28 (8d6) e, se il bersaglio subisce un livello di indebolimento mentre è avvelenato, ne subisce uno in più.
Distillatio. Un bersaglio entro 1,5m può spendere un dado vita per recuperare 9 (2d8) punti ferita. *Albedo:* la cura sale a 18 (4d8) e rimuove la condizione avvelenato. *Citrinitas:* la cura sale a 27 (6d8) e rimuove tutte le malattie e le condizioni avvelenato, maledetto o pietrificato.
Sublimatio. Crea una cortina di oscurità con 3m di raggio entro 9m. *Albedo:* Prudenzio vede normalmente all'interno della cortina, oppure non crea la cortina di oscurità, ma replica gli effetti di un'altra pratica da un singolo atto su 4 bersagli diversi. *Citrinitas:* tutte le creature nell'area devono effettuare un tiro salvezza su Forza per non cadere a terra prone.

TEMPESTA

Forte Bufera ha visto un gran viavai di occupanti negli ultimi anni, tanto da aver recentemente cambiato nome. Per alcuni, questo avvicendamento è soltanto una nota da libri di storia, ma per la popolazione dei piccoli villaggi aggrappati ai monti intorno alla fortezza da un lato e dall'altro del confine ha avuto ben altro significato. I veri guai iniziarono con la Congiura, che vide il Duca ribelle Rudolph von Behrmann richiamare la guarnigione di Forte Bufera e suo figlio maggiore Otto e svanire nel nulla. I predoni del Deserto Bianco non si fecero attendere. Tempesta fu costretta a difendere la sparuta manciata di case tra cui era nata con le unghie e con i denti, perché lontano dalle corti gentilizie del Sacro Regno i pregiudizi sulle fanciulle combattenti sono assai più labili, e alla forza di un'orsa nessuna milizia di paese direbbe mai di no. La giovane si trovò a fronteggiare non un manipolo di disperati come le era già capitato, ma un'orda ben decisa a prendersi il Forte. Sia il villaggio che la roccaforte furono invasi, e a lei non rimase che la ritirata. Nel periodo immediatamente successivo la banda di partigiani cercò di raccogliere (con fortune alterne) altri combattenti tra le comunità montane, e sfiancare gli invasori con tattiche di guerriglia improvvisata. La situazione cambiò radicalmente quando un tasso, a capo di una compagnia armata meglio di qualsiasi altra Tempesta avesse mai visto, arrivò a Gardeciel, in cerca di una guida per arrivare al Forte senza essere visto. L'impresa che ne seguì non ha bisogno di essere descritta: la Fratellanza dei Vermi conquistò Forte Bufera, e Tempesta trovò in Torquato un'anima affine, orfana della sua patria e decisa a costruirsene una nuova.

Legame: *La Fratellanza dei Vermi ha dei valori più profondi di quanto non si creda.*
Ideale: *Desidero stringere un legame più profondo con il valoroso Torquato.*
Difetto: *Non sopporto la compagnia e devo tenere le persone a distanza.*

Rango: 1

TEMPESTA

Umanoide Grande (urcide orso bruno)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Classe Armatura 16 (cuirass)
Punti Ferita 39 (6d10+6)
Velocità 12m, scalare 12m, nuotare 12m

Abilità Atletica +6, Furtività +5, Intimidire +2, Percezione +4, Sopravvivenza +4
Resistenze ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 14
Sfida 4 (1.100 PE)

Pelle Spessa. Tempesta riduce di uno tutti i danni contundenti, taglienti o perforanti.
Improvvisazione. Una volta per turno, quando Tempesta effettua un attacco e manca, può effettuare nuovamente quell'attacco.
Affinità all'Ambiente. Tempesta sa come muoversi negli ambienti artici e desertici, dove ignora lo svantaggio dovuto a ostacoli ambientali ed è a conoscenza di minacce naturali e rimedi.
Agire con Slancio. Se Tempesta effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza con successo senza beneficiare di questa capacità, il prossimo tiro per colpire, prova di caratteristica o tiro salvezza viene effettuato con vantaggio.

AZIONI

Multiattacco. Tempesta effettua due attacchi con l'ascia da battaglia e uno con la spada.
Ascia da Battaglia. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8+3) danni taglienti o 8 (1d10+3) se usata a due mani.
Spada. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8+3) danni taglienti.

VENCESLAO DA MIRA

Mira è un quartiere di Vesterre e uno dei maggiori porti marittimi del Sacro Regno, affacciato sul Mar Noto e a tiro di volo dalle Isole Aviane. Se si mette insieme quella che è la normale frequentazione dei porti di mezzo mondo e la fama delle cortigiane cigno, è facile intuire in quale ambiente sia venuto al mondo quello che sarebbe diventato uno degli individui più inflessibili e influenti della Chiesa delle Ossa. Venceslao trascorse l'infanzia nel postribolo dove la madre Selene lavorava e dove il suo uovo venne covato a turno da tutte le ragazze della casa, che insistettero con la mezzana per non gettarlo da un molo e invece crescere il pulcino. Il piccolo visse felicemente, vezzeggiato da Selene e dalle colleghe, fino a che non iniziò a rendersi conto di quale mestiere esse praticassero, grazie ai commenti velenosi degli altri ragazzini del porto. Per la prima volta si vergognò della sua famiglia, si chiuse in un mutismo risentito e smise di parlare alla madre. Non appena al bordello arrivò Norberto, un vecchio tarso che aiutava la tenutaria a fare ordine nei libri dei conti e ogni tanto predicava stancamente alle ragazze, lo pregò di portarlo via con lui. Selene acconsentì, ferita in un modo che non seppe mai esprimere dalla repentina trasformazione del figlio, e così Venceslao cambiò vita. In pochi mesi imparò a leggere e scrivere perfettamente, studiò il Canone Osseo con fervore e, quando l'occasione si presentò, decise senza indugio di votarsi alla Chiesa, scegliendo un ordine militare. L'Inquisizione lo accolse a braccia aperte, perché il suo zelo, i suoi nervi d'acciaio e la sua moralità incorruttibile lo misero subito in luce come perfetto candidato. Al momento è di stanza a San Mastino, dove tiene d'occhio l'Occipite locale, Nicholaus, per conto di Femore III.

Legame: *Il Canone Osseo è il modello a cui rifaccio la mia vita.*
Ideale: *Essere esempio di fede, preso a modello e ricordato per la grazia delle mie opere.*
Difetto: *Non verrò mai più accomunato a chi vola tanto in basso.*

Rango: 2

VENCESLAO DA MIRA

Umanoide Medio (ansero cigno)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura a piastre rodeliana)
Punti Ferita 65 (11d8+16)
Velocità 4,5m, volare 9m, nuotare 12m

Tiri Salvezza Sag +7, Car +6
Abilità Intimidire +6, Religione +4
Sensi Percezione passiva 13
Sfida 7 (2.900 PE)

Incantesimi. Venceslao è un incantatore di 3° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo) e aggiunge il modificatore di Saggezza al danno di tutti i suoi incantesimi. Di solito ha preparati i seguenti incantesimi:
Trucchetti (a volontà): *guida, luce, mano magica, tocco gelido*
Incantesimi preparati (3 slot di 2° livello): *comando, cura ferite, marchio del cacciatore, protezione dal veleno, ristorare inferiore.*
Punire l'Infedele (1/giorno). Per 1 minuto, Venceslao aggiunge +3 ai propri tiri per colpire e ai danni.
Furia Divina. Venceslao aggiunge 1d6 danni a ciascuno dei suoi attacchi, già aggiunti al profilo.
Risolutezza (1/giorno). Se Venceslao fallisce un tiro salvezza, può ritirarlo immediatamente.

AZIONI

Multiattacco. Venceslao effettua due attacchi con la propria Pennalama Composta.
Pennalama Composta. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (3d6+4) danni taglienti.
Inquisire. Venceslao guarda nel cuore di una creatura e le impone un tiro salvezza su Saggezza: se la creatura fallisce, è spaventata da Venceslao, la sua velocità è ridotta a 0 e un suo tratto della personalità viene intuito da Venceslao.

Elenco dei Backer

Elenco dei Backer

A Coursol
A Swoboda
Aaron
Aaron Andersen
Aaron Cram
Aaron Franz
Aaron J. Schrader
Aaron Hunter
Aaron Pothecary
Aaron Rohrdanz
Aaron Underwood
Aaron V
Aaron VanderWoude
Abel Helt Lyngklip
Aberrator
Accomo Kevin
Achille Langella
Achint Singh
Adam
Adam
Adam
Adam Caverly
Adam Rossi
Adrian Czajkowski
Adrián Martínez Salazar
Adrian Rosu
Adriano Furian
Adrien Gilles
Aidan Bradley
Aimee Dundon
AJ
Akhmur
Alan Lemonade May
Alan Pelletier
Alberoni Luca
Albert McCarthy
Alberto
Alberto
Alberto Aresu
Alberto Crocini
Alberto Nao
Alberto Oliveira
Alberto Toro
Alberto Zanini
alcethenecromancer
Ale draci
Ale&Edo
Alec
Alejandra
Alejandro Sanchis
Alejandro_V
Alessandra Berti
Alessandra Tognoni
Alessandro
Alessandro Aleister Marzocchi
Alessandro Babbi
Alessandro Caridi
Alessandro Cerri
Alessandro Cutuli
Alessandro Ferrarese
Alessandro Fofi
Alessandro Fulvio
Alessandro Gaspardini
Alessandro Iero
Alessandro Kaiser Autunno
Alessandro Leonardi
Alessandro Maggiorotto
Alessandro Mala
Alessandro Mamusa
Alessandro Memmo
Alessandro Morandini
Alessandro Pierazzo
Alessandro Poziello
Alessandro Ruzza
Alessandro Salemme
Alessandro Savino
Alessandro Soro
Alessandro Togni
Alessia
Alessio
Alessio Bonsignori
Alessio Lonni
Alessio Passerini
Alessio Rossi
Alessio Tirapelle
Alex Bocchetto
Alex Briere-paul
Alex Cockburn
Alexander D'Antuono
Alex Doub
Alex Hunter
Alex Iptok Melluso
Alex Kammer
Alex Milgrom
Alex Minge
Alex Pagán
Alex Torres
Alexander
Alexander Deuterand
Alexander Herold
Alexander Koshkin
Alexander Lohr
Alexandra Wright
Alexandre
Alexandros Katsaras
Alexandru Balotescu
Alexandru Dima
alexfadeev
Alfredo Tarancón
Alice Donzelli
Alice Mecchia
Allan Wakefield
Allison Smith
Ally
Alun Edwards
Alvari
Álvaro Pombo Bernad
Ama90
Amanda
Amanda Monschein
Amber Danine Balog
Ambra Vermigli
Ambrogio Calzavara
Ambrogio Grossi
Amy Lu
Amy Nguyen
Amy Sager
Analog Games
Anders Enden
AndF
Andre selent
Andrea
Andrea Andreo Alemanno
Andrea Armani
Andrea Back
Andrea Bergamelli
Andrea Biasone
Andrea Bogani
Andrea Campanella
Andrea Catellani
Andrea Corradini
Andrea Debiaggi
Andrea Denti
Andrea Di Meo
Andrea Fabbri
Andrea Facoetti
Andrea Fioravanti
Andrea Guido Feraboli
Andrea Lucca
Andrea Mariani
Andrea Maricelli
Andrea Marino Gaboardi
Andrea Marovelli
Andrea Micozzi
Andrea Nastasi
Andrea Neri
Andrea Nitti
Andrea Orvandor Gatta
Andrea Paroli
Andrea Paron
Andrea Pomatto
Andrea Prosperi
Andrea Rossi
Andrea Saliani
Andrea Tobias Macias
Andrea Tomasini
Andrea Zannoni
Andreas
Andreas Foteas
Andreas Walters
Andres Restrepo
Andres Vega
Andres Zanzani
Andrew
Andrew Alsberge
Andrew Broxham

Andrew Burt
Andrew Colson
Andrew Crouch
Andrew Harrison
Andrew Johnston
Andrew Kleeves
Andrew Lotton
Andrew Mathisen
Andrew Nicholson
Andrew R
Andrew Rawlings
Andrew Turbott
Andros
Andrzej Krakowian
Andy
Ange Théo
AngelLuxifer
Angelo Allegra
Angelo de Stephano
Angelo Illness Cione
Angelo Peluso
Angus Abranson / Chronicle City
Anima Libera
Anna Dilva Pagni
Anna Nim
Annamaria Dassori
Anpumes Un'Nefer
Anthony
Anthony Barclay
Anthony Bernal
Anthony Cordeiro
Anthony Davis
Anthony Di Palma
Anthony J Dubois
Anthony M Medeiros
Anthony Villa
Antimo Buonanno
Antoine Drouart
Antoine Robin
Anton
Antoni Baceló Femenias
Antoni Diaz
Antonia Geiger
Antonino Liconti
Antonio Carlucci
Antonio Castro
Antonio Esposito
Antonio Montagnese
Antonio Olimpi

Antonio Pisanò
Antonio Tollis
Antony
Apaphous
Apostol Apostolov
Aqua
Aranel
Arden XIII
Ardent Drops
ArfAxel
Arianna Cozza
Arim
Arkhane Asylum Publishing
Armand B
Arnulphe de Lisieux
Aron Smith
Arthur Rodrigues
Arvid

Asher
Ashley Gee
Ashuan21
Askorn
Asoka
Ermes Cellot
Attanasio Gioacchino
Aurelio the Bear Knight
Aurora Scaioni
Aurora Smith
Aurore De Mesquita
Axel Gotteland
Axxex
Ayesha Dumas
Azaah
Aziraphale
B.A. McLean
Barbier Bruno
Barry
Barry Chapman
Bart Stroobants
Bartosz
Bastian Wyink
Bastiano Baldassarre Bucci
Bastien Duchenne
BatDace
Battlefield Press, Inc.
BButterfly
Beachfox
Beata

Beau Bureau
Behixene
Belinda Messenger
Ben
Ben Hall
Ben Provinciael
Benjamin D. Resnick
Benjamin Härmstädt
Benjamin Kapron
Benjamin Messer
Benjamin Soumare
Benjamin Strack-Zimmermann
Benjamin Widmer
Bennett Mace
Bernard
Bernard Frick
Beth Moorhead
Bianca Camilla Gambrioli
Big Gulp
Bill Sroufe
Billie
Billy Biffel
Birdy
Bissol Kenny
Bizouarn
Blair IV
Blake Taylor
Blaster
Bono Benjamin
Boris Shadlovsky
Borys Wawrzkiewicz
Boston
Boyer
BoyOfTime
Brad Lepp
Braedyn Blain
Brandon
Brandon Benes
Brandon Fisher
Brandon Keiffer
Brandon Lawrence
Brandon Little
Brandon Murphy
Brandon Theige
Brandon Thornton
Brendan
Brennan Sheremeto
Brent
Brent Dotson

Brent Sims
Brett Dever
Brian & Lauren King
Brian Chafin
Brian Wilkins
Briana R
Brice_T
Briscoe
Brokosel
Brooks Wilkerson
Bruce Dude
Bruno Grimaldi
Bruno Pann
Burnel C
By Night Studios
C. Cooper
C4Burgers
Caitlin Crowley
Caitlin Parish
Calvert Glidden
Calyx Edmondson
Camaren
Cameron Baldi
Cameron J Thrower
Cameron Lundgreen
Camilla Broggi
Canezar
CanisL7
Cap17
Capt. Infinity
Carbonne
Carlo Caminiti
Carmelo Lonero
Carmine
Carmine Cassese
Carmine Garofalo
Carmine Laudiero
Carter Lien
Casey Kelley
Cassandre Loiseau
Castagear083
Castreek
Cathi Gertz
Celio Ambrosi-Santamaria
Cesar
Cesare Costantini
Cesare Patarca
CF
Chad

Charbonnier Julien
Charles Carver
Charles Hammond
Charles Yordy
Charlie Goemaere
Charriot
Chase Owens
Chelsea Smith
Cherrier Gilles
Chevrot
Chevy Josselyn
Chiara Arioli
Chiara Barozzi
Choppasama
Chris Babcock
Chris Blanchard
Chris Charron
Chris Fuchs
Chris Morgan
Chris Nehring
Chris Patterson
Chris Pitts
Chris Robinson
Chris Volcheck
Christen Hauenstein
Christian Boege
Christian Cooper
Christian G. Panzer
Christian Larsen
Christian Perron
Christina David
Christina Hanks
Christina Markley
Christoph Lühr
Christoph Wagner
Christophe Cudre-Mauroux
Christophe Lapassouse
Christopher Bundy
Christopher Gustafson
Christopher Harambe Tagliarini
Christopher Harlan
Christopher Irvin
Christopher J Jacklin
Christopher Mifsud
Christopher Moore
Christopher Rodgers
Christopher Rowe
Christopher Sparke
Christopher Stuart
Christopher Thomas Lezer
Christopher Wilkinson
Chuanxin
Chuck Taylor
Churchill
Ciro Alessandro Sacco
Claire Armstrong
Claire Rosser
Claudia
Claudio
Claudio Coby Cobello
Claudio Mainardi
Claudio Psyco Marinelli
Clay Gardner
Clayton Liles
CMD
Cody
Cody MacKay
Cody Swatek
Cody Walsh-Gray
Cody Willson
Colin Wilson
Collin Lowder
Colyn79
Commodore Erickson
Connor
Connor Joseph Amato
Contesse
Cordell C.
Cosimo Buzzigoli
Costa Stéphane
Couderc
Craig R Nelson
Craig Reveal
Cranio Creations
Crasius
Crevan
Cristov Russell
Cryoban
Cullen Petersen
Curtis Harper
Cynapes
Cyprien
D.J. Cole
Daemn
Dakota Gambler Cole
Dalila Stella
Damian Pawlak
Damiano
Damiano Vitali
Damien Antérion
Damsse
Dan
Dan 'Stickman' Firth
Dan Abrahmsen
Dan Hess
Dan Martin
Daniel Brimble
Daniel Baldwin
Daniel Bodino
Daniel Dessibourg
Daniel Eldridge
Daniel Ericsson
Daniel Gregory
Daniël Harmsen
Daniel Laman
Daniel Leising
Daniel Malzahn
Daniel Philpin
Daniel Serrano Robles
Daniel Wright
Daniele Freccero
Daniele Barioglio
Daniele Bolis
Daniele Bollazza Bolis
Daniele Cappie Bruno
Daniele Carosi
Daniele Fusetto
Daniele Ghi
Daniele Luccaroni
Daniele Magnone
Daniele Marazzi
Daniele Molinari
Daniele Priore
Daniele Spertino
Daniele Stocchi
Daniele Toffanin
Daniil Nikolaev
Danilo Marcotti
Dannie Guldmann
Danny Awalt Jr.
Danny Prescott
Danny Santiago
Dante Parker
Darcy Verevis
Dario "Uzedh" Berto
Dario Battini
Dario "Lotofurente" Dusio
Dario G...eek
Dario Mandarà
Dario Marin
Darren
Darren Villeneuve
Dave Sokolowski
Daven Majere
David
David anthony Vernola
David Eriksson
David F
David Goodwin
David Grifoni
David Hazzard
David Hendrix
David Hixon
David Jones
David Lenk
David Mahieu
David Mondon
David Murcutt
David Paul Guzmán
David Pigo
David Queen
David Reichgeld
David Resetti
David Richardson
David Szafran
David Waynick
Davide
Davide Arcadio
Davide Bascetta
Davide Belotti
Davide Bigiani
Davide Bortolo
Davide Castellana
Davide Cester
Davide Chemello
Davide Covili
Davide De Bellis
Davide Dellavedova
Davide Di Maio
Davide Mancini
Davide Nania
Davide Perego
Davide Peruzzi
Davide Trifelli
DD (aka André)
Deatheater

Deborah
Dekker
Delmer Bobby Eugene Fry
Delpher
Demandred
Dennis Douthitt
Dennis Owen Carroll
Dennis Klinkenberg
Derek Burkeen
Derek Carnell
Derek J. Bush
Derrick Rowe
Descarpentrie
Desirae Newell
Destiny Riedhofer
Devbast
Deven Roshala
Devin
Devin Lambeth
Devin Roll
Dex
Dheran
Diana Kimble
Diego
Diego Il Go Signori
Diego Magrini
Diego Puccini
Dimitri
Dimitri Boriosi
Dimitri Lotti
Dimitri Riddle
Direlda - Kitsune of the Obsidian Order
Divizia Riccardo
Doc
DocGono
Doglord
Dolten Fraser
Dom Giacomantonio
Domenico
Domenico Iovino
Dominic Selwood
Dominik Podlaski
Dominique Suchaire
Donald Williamson
Donato Giardini
Donovan Couch
Donovan Lowell
Dorian Wright
Doriano Carlini
Doug DePrekel
Dr. Jens Marx
Dragonosz
Dragoon Fighter
Dreamford
Drew Thompson
DrK
Dtlee31
Duncan Louca
Duvacher
Dylan
Dylan Carlson
Dylan Coyle
DysOkami
Eclez
Eddie Chew
Edna Rouse (DiscoKittie)
Edoardo Cerro
Edoardo Barba
Edoardo Dolcicori
Edouard Pellicci
Edouard Pellicci
Edward Chavers
Edward Himel
Effandy
El Blanco
El Nolo
Eleanor Hingley
Elgin Scott
Elia
Elia Schiavinato
Elia Schiavinato
Elijah Howard
Elin Wojciechowski
ElioNagashi
Elisa
Elisa Francioni
Elisa Merzetti
Elisa Olivieri
Elisabetta Giacobino
Eliyahu Sandler
Elizabeth Hines
Ellenore Stemp
Elliott Almanza
Elsa Camous
Elvis
Elzo Benzaquen
EmaC_88
Emanuela Bernardi
Emanuele aka "il Samba"
Emanuele "il Gazza" Gazzani
Emanuele Acquista
Emanuele Bertoni
Emanuele Corradini
Emanuele Dentis
Emanuele Montorfano
Emanuele Rutali
Emiliano Anichini
Emiliano Marini
Emiliano Rodríguez
Emilio
Emily lewis
Emmo
Enis Togni
Enrico
Enrico Fortunato Corno
Enrico Gabrielli
Enrico Goya Menozzi
Enrico Romeo
Enrico Valentini
Eoin Dornan
Epic Party Games
Erasmus
Erendil7294
Eric Berthebaud
Eric Canapini
Eric Daniels
Eric Harms
Eric Tosi
Erica Merlotti
Erik
Erik Plonka
Erin Dolan
Ernest
Eros Lorenzin
Erranterock
Erwan Roudaut
Ethan Chapell
Etienne Bourgeois
Ettore Carli
Eugenio Nuzzo
Evan
Even Ytterli Tokle
Everett Tang
Fabian Latinie
Fabian N.
Fabien Delatour
Fabio Bocchini
Fabio Casini
Fabio Giannace
Fabio Moro
Fabio Patricolo
Fabio Renzetti
Fabio Spaziani
Fabio Zermani
Fabrice Carrega
Fabrizio
Fabrizio Falcomer
Fabrizio Scaroni
Fairdragoon
Fairpohnix
Falavigna Istea
Feba_5
Federica Ciocci
Federica Costantini
Federico
Federico Albertengo
Federico Cavallaro
Federico Costa
Federico Galimberti
Federico Giglio
Federico Maiorini
Federico Mancini
Federico Mazza
Federico Simola
Federico Tafuni
Federico Totti
Felix Hofmann
Felix Meyer zum Wischen
Felix Tegeler
Fenrir
Fenris
Fernando Enrique
Fil Baldowski
Filipe Passos Coelho
Filippo Cerofolini
Filippo Colombo
Filippo Franco
Filippo Lorioli
Filippo Milanoli Turlotte
Finlay Reynolds
Fiore
Flavio Celli
Floob
Florence Blea Andrews
Florent LR
Flove

Forrestt
Francesca Arlotti
Francesca Caizzi
Francesca I. Pasquale

Francesco "Magjus" Santoro
Francesco Bedogni
Francesco Berni
Francesco Biglia
Francesco Cambi
Francesco Caselunghe
Francesco de Rugeriis
Francesco Di Tullio
Francesco Falaschi
Francesco Ferrari
Francesco Fogliani
Francesco Garreffa
Francesco Lanza
Francesco Lupo
Francesco Mammetti
Francesco Maria Iena
Francesco Mondini
Francesco Neri
Francesco Panitti
Francesco Panza
Francesco Rossi
Francesco Sacchi
Francesco Torrei
Francesco Zanette
Francesco Benedetti
Francisco Pomales
Franck Andrieu
Franck Surlenet
Franco Paroli
François Hercouet
François Lerenard
Francois Mersch
Frank
Frank Ourednik
Frank Wimmer
Franklin d fort
Franz Janson
Frazer Gault
Fred Stevens
Frédéric
Frederic Gueho
Frenzy Daze
Fritz Reitz
Furrybento
Futeko
G_Q_
G3n.Zer0
Gabe
Gabriel Hristov
Gabriel Sanchez
Gabriele
Gabriele Albertini
Gabriele Bagnoli
Gabriele Camerati
Gabriele Fanchini
Gabriele Giacalone
Gabriele Vanella
Gael Henry
Gage Long
Gaia Piazza
Gajoos
Galrai
Ganoes
Gary Addison
Gary Bryant
Gary Dowell
GateEight
Gauthier D.
GearGames
Gearran
Geo Holms
George
George Aspesi
George Sullivan
George Veerman
George W Hanford
George Wielgosz
Georgia Coburn
Gero
Gheron Salisbury
Ghoster González Rodríguez
Giacomo
Giacomo Gailli
Giacomo Petrucci
Giacomo Picchi
Giammarco
Giampiero
Gian Marco Puppo
Gianfranco Friggè
Gianluca
Gianluca Chieppa
Gianluca Alvino
Gianluca Manzo
Gianluca Russo
Gianluca Salvagni
Gianluca Santone
Gianluca Zenon Pusceddu
Gianmario Marrelli
Gianpaolo Pani
Gianpaolo Pani
Gianpi
Giddy
Giggi Suber Aversa
Ginaul
Gio
Gioele
Gioele Bertoldo
Gionny Armando Verrone
Giordano Pelucchi
Giorgio Abou Mrad
Giorgio Catenacci
Giorgio Coletti
Giorgio Marchello Castellana
Giorgio Podagrosi
Giovanni
Giovanni Gobbi
Giovanni Mattarelli
Giovanni Melandri
Giovanni Rizzo
Giovanni Trimarchi
Giovanni Trimarchi
Giron
Giulia Bartolommeoni
Giulia Galbiati
Giulia Tonon
Giuliana Lucia Di Fiore
Giuliano Gianfriglia
Giuliano Iorio
Giulio "Sigfridus"
Giulio Adelizzi
Giulio De Cicco
Giulio Garzoni
Giulio Grosso
Giulio Perozziello
Giulio Tedeschi
Giulio Troli
Giuseppe
Giuseppe Lipari
Giuseppe Losapio
Glen Taylor
Glenn Howard
Glenn Tarpey
Gloria Comandini
Gloria Martinelli
Go Ner
Goldcladgod
Good Games Indianapolis
Gooltare
Goratrix (Ghislain)
Gortan
Graar
Graham
Graham mould
Grant Cook
Grant Tillemans
Great Hall Studios
Greg Ellis
Greg McWhirter
Greg Moss
Greg Shaw
Grégoire Sagon
Gregory A. Lusak
Grégory Coste
GreyCat
Griffin Whitaker
Grimbou
Grunciol
Grzegorz Tkacz
Guenay
Guglielmo Luigi Facchi
Guido 'Maicol' Campanini
Guilhem Lambert
Guilherme Barreiros
Guillaume Clerfeuille
Guillemo
Gunth
Guy Lévi-Bochi
Gwennaëlle Janssens
Gwynn Rance-Shilbach
Haley
Han_pollo
Hans Uhlig
Harley Clark
Harriet
Harrison
Hassan08
Hazzmatt
Heartsib
Heather Lamb
HeavensRevenge
Hector Heaviside

Heine Juhl Jensen
Hendell
Henri Potvin
Henri Ronse
Henry
Heraldc
Hiroki Shimizu
Hjalti Nönnuson
Honore
Horrible Games
Horus
HTTPaladin
Hugh2192
Hugo Nizzo
Hunter Pollock
Huy
Ian
Ian A. Richmond
Ian Anderson
Ian Hammock
Ian MacGillivray
Ian Vincent Norris
Ideganshaman
Igor Wadowski
Ikki Mauri
Il Berto
Il Cane
Impesio
Incandescens
Ingoe
InuD
Irida Dushku
Isaac
Isaac Graff
Isaac Wurmbrand
Isaac Ziegelaar
Isaak Giefer
Isidro
Ismael Thompson
Ivan “Gregaridog“ Sadzakov
Ivan Torres
Ivano Franzini
Ivano Zamburlin
Ja Powers
Jack Bytheway
Jack Elphinstone
Jack Norris
Jack Purcell
Jack Willmark
Jackson Brantley
Jacob Bush
Jacob Cotton
Jacob Eardley-Dutton
Jacob Whittington
Jacopo
Jacopo Esposito
Jacopo Gandini
Jacopo Mongiò
Jacopo Rizzi
Jacopo Violi
Jacques Lebo
Jade Birch
Jade Venables
Jaime Rivera
Jake Iantosca
Jake Nugent
Jake Riffe
Jake Terng
Jake Williams
Jakidi
Jakiette
James
James Candalino
James Coulter
James Gramm
James Harpley
James Hatchett
James Hicks
James Justice
James Kwan
James McAloon
James Mitchell
James Navarre
James Stevenson
jamie
Jamie
Jamie Manley
Jan Artoos
Jan Hendriks de Geweldenaar
Jan Hulverscheidt
Jan Štercl
Jan Tangermann
Janet Hollenbach
Janusz Kamieński
Jara Guarino
Jared Carlson
Jared Downing
JaredTheRedBeard
jarethellenin
Jaruk_Strider
Jasmine Graham
Jason Bean
Jason Burnett
Jason Hennigan
Jason M. Baker
Jason Meyer
Jason Quistorff
Jason Tolley
Jason Trowbridge
Jason Yang
Javier Lasunción
Jay Becker
Jay Lazza Spraiterz
Jean-François Burroughs
Jean-Louis Duong
jean-marc frereault
Jean-Philippe Mouton-Mazerand
Jeep
Jeff Lee
Jeff miller
Jeff Robinson
Jeffrey Campbell
Jeffrey Whitten
Jen
Jennifer Braden-Robillard
Jennine Cerra
Jeremy Hochhalter
Jeremy Kear
Jérôme Regad
Jerry
JerStart
Jesse
Jesse R.
jesse-james paul
JF Paradis
Jheanys
Jhordan Tease
JHY93
Jieck
Jim Dovey
Jim Heston
Jim Stryker
Jimmie
Jimmy Nunns
Jocelin
Jocelyn Dore
Jody C. aka The Bunny of Doom
Joe Crase
Joe Everett
Joey Outten
John
John “johnkzin“ Rudd
John Adams
John Austin
John Bowlin
John Calvin
John D Kennedy
john e graham
John Edmiston II
John Eric Franklin
John F
John King
John M. Atkinson
John Marron
John McManis
John Simutis
John Stodghill
John V Aquilecchia
Johnathen Lennax
Johnny Velociraptor Ivanovitch
Jok
Jon Boylan
Jon E
Jon Gutierrez
Jon Leitheusser
Jonah Stuart
Jonas Johansson
Jonatan Sønderhousen
Jonathan
Jonathan Bagnani
Jonathan C. Dietrich
Jonathan Felber
Jonathan Harmon
Jonathan Layfield
Jonathan Michael Andrews
Jonathan Sicard
Jonathan torres
Jonna Jarlsson
Jonnie Kelly
Jorah Kai
Jordan Byrne
Jordan Ze’ Lion Parker
Jordi Rabionet Hernandez
Jörg Holder
Jorge Carrero
Jorim Su

Jose A Hernandez Jr.
Jose D Ocampo
Jose D. Colon
Jose Lira
Jose Placeres
Jose Ramos
Josef
Joseph Catrone
Joseph Doney
Joseph Evenson
Joseph F. Collins, Jr.
Joseph Golden
Joseph Jaskierny
Joseph Rhodes
Joseph Stottmann
Joseph T Broome
Joseph Wagner
Josh
Josh H.
Joshua Berryman
Joshua Diiorio
Joshua Dryk
Joshua Fiehrer
Joshua Kerns
Joshua Nicholas Aeria
Joshua Sandvig
Joshua Smith
Joshua Wellman
Jourik Suy
Juan
Juan Carlos Santiago
Juan Delgado
Juan Estévez
Juan Gonzalez
Juan Gutierrez
Juan José López-Ayerbe Arroyo
Juan Manuel Gonzalez Paz
Juan Martin Maanon
Juan Oliverez
Juanita Nesbitt
JuanJo Lofiego
Jude Corwin
Judith Steen
Judy
Juergen barters
Julian
Julie Shockman
Julie Small
Julien
Juri Loi
Justin
Justin A Owens
Justin Coleson
Justin Hicks
Justin McCown
Justin Prazen
Justin Wyatt
JustinClub
JWN
Kageve Gonswic
Kai
Kailey
Kallikanzaros
Kalysto
Kamboya Luna
Kamil Jędrasiak
Kappa76
Karen Ryan
Karl Deckard
Karl Rodriguez
Karskil
Katharine Johansson
Katherine Franklin
Katrina Matthews
Katrina Matthews
Kaytee Pappas
Kelley Strang
Kelly Clark
Kelly Mscichowski
Kelvin Nakamura
Kemmerlyn
Ken Stone
Kennedy Gerber
Kenneth Phillips
Kenneth Turner
Kenny
Kevin
Kevin Merrill
Kevin Miner
Kevin Ramdeo
Kevin Schilling
Kevin Swikert
Kevin Thompson
Kevin Tompos
Kevin Tyner
Khisanth
Khorgar
Kiba
KickApe
Kieran N
Kim Karlberg
King Rollo
King shark
Kirbonauta
Kirdinn Toän
Kirk Graves
Kirk Tailor
KIRMy
Kisha Paiso
Kit Krepel
Kit Ulf
KitthuLu
KLEIN Philippe
Kleist
Kohei
Konrad Mrozik
Kopczynm
Kor
Kostadis Roussos
Krister Persson
Kristian Steinli
Kristin O.
Krystian Gruszczyński
KTuohy
Kyla
Kyle
Kyle Zhang
LaBarbe
lamatche
Lance Myxter
Larrywaka
Lars-Ove Nilsson
LaserFowl
Lauchritter
Laura Grossi
Laura Katherine Damon
Laureline Paul-Constant
Laurence Walls
Laurent Bourgault
Laurenthius Umber Bazzolo
Lazar Stojkovic
LDF
LE FOLL
Lee Hanley
LEGER Damien
Leif Isaacson
LeK00
Leluc91
Leó Páll Hrafnsson
LeoD.
Leonard
Leonardo Benassi
Leonardo Cacciatore
Leonardo Fornaro
Leonardo Grilli
Leonardo Lucci
Leonardo Nencioni
Leonardo Pezzi
Leonardo Romeo Borghi
Leonardo Strillozzi
Leslie
Leup
Lewis Alexander Perry
Lewis Dillingham
Lewis Edward Johnson
Lewis Warr
Lexx
Lidio Granata
LightSongFox
Lightwolf74
Lilavati
Lindsey Pfeiffer
Lison
littlekingsoul
Lloyd Moore
Lluew Grey
Lo
Logan Batty
Logan Laren Liuzzo
Loic Lagarde
LORANGE
Loren the GM
Lorenza De Lucia
Lorenzo
Lorenzo Acquafresca
Lorenzo Antognozzi
Lorenzo Benci
Lorenzo Camusso
Lorenzo Ciocchetti
Lorenzo De Roia
Lorenzo Fini
Lorenzo Gasparri
Lorenzo Ghetti
Lorenzo Liguori
Lorenzo Magalotti
Lorenzo Maria Procida

Lorenzo Onofri
Lorenzo Tolomeo
lorioux clement
Loris Zanotto
Luca
Luca Bellini
Luca Benvenuti
Luca Bianco
Luca Brigatti
Luca Carmine
Luca Cavalieri
Luca Colferai
Luca Fedrizzi
Luca Fernandez Gonzalez
Luca Magnone
Luca Magorosso
Luca Mazzetti
Luca Mirabile
Luca Romano
Luca Rotondi
Luca Semenzato
Luca Sghedoni
Luca Sorrentino
Luca Vavalà
Luca, the Philosopher
Lucandrea Massaro
Lucas Paiva
Lucas Peter
Lucia Gaudenzi
Ludovic Gasse
Ludovic Wouters
Ludovica Lanzieri
Luis Castro
Lukas Herzog
Lukas Zarychta
Luke Gray
Luke Trevino
Lunacthulhu
Lunarra
Lupo
Luther Keeler
M. Trout
M.Mirage
MA Roxas
Mabelle Sasso
Mabov
MAC
Mad Tinker Gnome
Magnus Fredlundh
Magpie Games
Malbet
Malcolm MacRae
Manikhon
Manlio
Manu
Manuel
Manuel Anubi Montevecchi
Manuel Raza
Manuele Bianchera
Marc Duarte
Marc Duarte
Marc Weatherhogg
Marcello
Marcello Perillo
Marcello Realdon
Marco
Marco "Bunny Baleno" Presentino
Marco Benti
Marco Bizzarri
Marco Casula
Marco Cellini
Marco Coccia
Marco De Carolis
Marco Di Campli
Marco DrGonzo Mantoanelli
Marco Enea Tarasconi
Marco Fabbri
Marco Gaglianese
Marco Generoso
marco graziani
Marco Huberty
Marco Luigi Giuseppe Beccaria
Marco Marasco
Marco Munari
Marco Petrini
Marco Solimè
Marco Tezzele
MarcoB
Marcoghez.
Marcus Baseler
Marcus Ekarna
Marcus Gruner
Marcus Stahl
Marek Hendziak
Margaret
Margherita Cattaneo
Maria Chiara Gatti
Maria Grazia Testardo
Maria Luisa Bertone
Maria Rossi
Maria Stoop
Maria Tabar Burgos
Maria Vittoria Milanesi
Marie-Paule Mercurio & Alex Conti
Marika Pegorer
Marina
Marinella Pregaglia
Marino Blasini
Mario
Mario Gauthier
Mario Recchia
Mario Sicignano
Mark
Mark Armstrong
Mark Barnes
Mark E.
Mark Solino
Mark T
Mark-Alex Gassler
Marko Scopel
Markstarter
Markus Plötz
Martial Meyer
Martin
Martin Ditlev Hansen
Martin Gargalovič
Martin Greening
Martin Guilloux
Martin Locqueville
Martina Moscoloni
Mary Lenigar
Mary Post
Mason Henry
Massimiliano D. Giosuè
Massimo Camoni
Massimo Failoni
Massimo Gandola
Massimo Trentini
Matheus Malaquias
Mathew Gibbons
Mathilde Da Conceicao
Mathyew Smith
Matt Brooks
Matt Espinoza
Matt Hilliard
Matt Howard
Matt McDonald
Matteo
Matteo Asti
Matteo Bisanti
Matteo Bormetti
Matteo Brunetto
Matteo Casali
Matteo Dattilo
Matteo Emili
Matteo Ferro
Matteo Gandini
Matteo Giombini
Matteo Latente Lullo
Matteo Lavorini
Matteo Lucchetti
Matteo Lucchini
Matteo Mistura
Matteo Moret
Matteo Nurisso
Matteo Riviello
Matteo Rubens Lunardi
Matteo Sansalone
Matteo Scarabello
Matteo Signorini
Matteo Turchi
MatteoDF
Matthew
Matthew Ballard
Matthew Blake Myslinski
Matthew Brown
Matthew Clark
Matthew Cole
Matthew Davidson
Matthew Dreher
Matthew Glass
Matthew Jones
Matthew Kennedy
Matthew Lane
Matthew Madden
Matthew McCoy
Matthew Nightingale
Matthew Spencer
Matthew Watts
Matthias Diaz Darigo
Matthias Fassnacht
Matthias Mertens
Mattia
Mattia Brotto
Mattia Bruno
Mattia Caglioni

Mattia Capobianco
Mattia Crotti
Mattia Montanari
Mattia Negroni
Mattia Neso
Mattia Ulivi
MattiaNap
Matylda Gruszewska
Maurizio Locusti
Mauro
Mauro Campana
Mauro Monti
Max
Max Boivin
Max Glasner
Max Ryan
Maxence BON
Maxence Saint-Clair
Maxwell Macmillan
Meg Elliott
Meg Kenneally
Megan Anderson
MegaSwiftblade
Melani Weber
Melinda
Melissa
Meme Petriglieri
Mendel
miac_miac
Michael
Michael A. Meehan
Michael Andrew Plait
Michael Anthony Smith
Michael Cowles
Michael Curry
Michael Evans
Michael Forbes
Michael Kahler
Michael kranich
Michael Lehmann
Michael Loney
Michaël Marquant
Michael Nicola Gottardo
Michael Pfeiffer
Michael S. Wallack
Michael Santiwan
Michael Schell
Michael Seren
Michael Shimkowitz
Michael Swords
Michael Tebaldi
Michael Thielker
Michael Tree
Michael Victorine
Michał Jakubowski
Michał Wojciechowski
Michel
Michele Allori
Michele Bianchi
Michele D'Accardi
Michele Facco
Michele Garbuggio
Michele Grande
Michele Marchionne
Michele Marini
Michele Massei
Michele Narduzzo
Michele Serafini
Michele Valleri
Michele Valleri
Michele Visin
Michelle Gilmore
Miguel Iglesias
Mike F.
Mike Gonzalez
Mike Kenyon
Mike Schaefer
Miranda Lonsdale
Mirko
Mirko Campagna
Mirko Pantaleo
Mirko Paradisi
Mirko Rolla
Mirko Sacchetti
Mirko Saggiorato
Mirko Savoia
Mirko Susek
Mitis Feles
Monica Encabo
Monica Pignataro
Moon
Moreno "Mopollas" Pollastri
Morur
Mowalk
MrInfinity11
Mrmomo994
Multiverso (Frosinone)
MW
Naïck
Nanashi
Nashteschio
Nathan Gross
Nathan Josè Ramirez Piperno
Nathan Wood
Nathanael Ray Durbin
nathanael west
Nathaniel Blakley
Nathaniel Guenther
Nathaniel Wilson
Neal Fischer
NecroNuke9
Neil Mahoney
Neil McKeagney
Nemanja Jerković
Nemanja Zdravkovic
Neri Alessio
NeuralNoise
Nevalie
Nic W
Niccolò
Nicholas Harvey
Nick Desi
Nick Havens
Nick Jones
Nick Zakhar
Nickolas Barmenkov
Nicla
Nico
Nico Borgogni
Nicola
Nicola
Nicola Celiani
Nicola Degobbis
Nicola Poggiolini
nicola.ambrogetti@libero.it
Nicolai Hestehave Worsøe Jørgensen
Nicolás Gavilondo
Nicolas Roark
Nicolò
Niccolò Di Macio
Nicolò Barban
Nicolo' Vincenti
Nikk
nilo_core
Nioux
Nirvana
Nistox
Nixon
Nizor Belg
Norbert Kurz
Norman Friedrich Willhelm
Scherke
Noshmek
Nosolorol
Ocramot
Odessa Knight
Oleksandr Moshenskyi
Oliver Sharp
Olivier Grsn
Olof
Olorze
Omar Crespi
One Ping
Originalname5
Oriol Tutusaus
Oscar Chan Kah Wah
Oscar Eduardo Maciel Castillo
Osnova
Otis Martin
Owen Tienken
Owli
Oyurigunslinger
Pacchiarotti Myrtille
Pad
Pakito Longofilo
Palmer
Panos Tsirkas
Paolino Maisto
Paolo
Paolo Berto
Paolo Bizzarri
Paolo Howl Pendragon
Paolo Lazzarotto
Paolo Massimo Pastore
PascalEUGENE76
Patrice Mermoud
Patrick
Patrick Ayres
Patrick P.
Patrick Pollock
Patrik Swärd
Paul ENGUEHARD
Paul Limb
Paul McErlean
Paul Munger
Paul Murray

Paul Thompson
Paul-Constant Laureline
Paula Urgelles
Pauliina Paavola
PDeMars
Peggy Frank
Pendergast
Per Stalby
Perthuisot
Peter Barnes
Peter Bruhn
Peter Fox
Peter Paralikas
Peter Thiessen
PetitBarjot
Petr Svarny
Petros Katsikadakos
Petwag
PhantomToe
Phil Adams
Phil Fox
Philibert Benoit
philip hindley
Philip Mangiaracina
Philip Rabe
Philip Rogers
Philip Wasniewski
Philipp
Philippe Deville
Phill Massey
Phillip Bush
Phillip Dunn
Phoenix Dragon
Piero Vianello
Pierpaolo Melloni
Pierre Barbarin
Pierre-Benoit Gauthier
Pierreuh
Pietro
Pietro Abimael Guermandi
Pietro Assoni
Pietro Motta
Pinkpooki
PIXBIT
Plato Palaiologos
Poirel
Post Apocalyptic Gamer (Maxadon96)
Prince of Eros
Purpose-Porpoise
Pyros88
Quality Games
Quentin Mathot
QURUBUTI
R S
R.G.
Rachel Lindley
Rachele Ravanini
RadiationBurn
Raeann Gonzalez
RAFI
RainHaven
Raïzer
Ramona East
Randolph Killmer
Random Penguin
Randy Smith
Rapistelija
Raska
Raxmei
Ray Bans
Rchaddick
Rego
Reisi69
Remo Conzadori
RemoteRyan
Rhel
Riccardo
Riccardo Bucci
Riccardo Carletti
Riccardo Divizia
Riccardo Pancani
Riccardo Pavesi
Riccardo Rossi
Riccardo Rumor
Riccardo Siligato
Riccardo Sirignano
Rich Redman
Richard D
Richard Goulart
Richard Greene
Richard Hull
Richard Irons
Richard Rossi
Rick LaRue
Ricky Sontz
Ricreapulia
Ripley
River Ross
Rizochi
Rob Hollar
Rob Saronson
Rob Wyssbrod
Robert Jameson
Robert Joničić
Robert M.
Robert McCue
Robert Paine
Robert Phillips
Robert Russell
Robert Slevin
Robert Symons
Roberta Bocchino
Roberto
Roberto Celiento
Roberto Cosio
Roberto Cristini
Roberto Lazzaroni
Roberto Riccioli
Robin Marie Dit Aumont
Robineau Olivier
Rocci Gran Baron
Rocco
Rodgar
Roger Haxton
Roland Pieri
Rom Rom
Romain Darmon
Romain Moreau
Romain Pohler
Rompcat
Romuald Dresch
Ron
Ronald Gardner
Ronald Whitehead
Rory
Rosa Mosso
Ross Aitken
Ross Christenson
Ross Murphy
Rossignol
Rotem Cohen
Roxanne Ready
Roy Chua Yue Hian
Roy Tan
Roz Harkin
Ruben Brandt
RUBY
Rughdar
RumoreBianco
Rune
Russell Hefner
Russell Hoyle
Russell Johnson
Russell Ventimeglia
Russell white
Ryan
Ryan C Gordon
Ryan Kent
Ryan McCabe
Ryon Creech
Ryusho Yosei
S P
Sabrina Olivarra
Sabrina Stella
saebael
Salice156
Sally
Salvador Lax Herrera
SalvadorTaco
Salvatore Puma
Sam Arndt
Sam Aspinall
Sam Curry
Sam Fondry
Sam Matica
Sam Parsons
Samantha
Samantha Michaels
Sami
Samuel Gillespie
Samuel Zeoli
Samuli Siira
Sandra H. Bruel
Sandro Graziani
Santtu Kärkkäinen
Sara
Sara Alice Morawetz-Joyner
Sara Ballarati
Sara Palmiotta
Sarah
sardeinsaore
Sascha Petry
Sascha Zils
sashawood
Saturn

Savannah Oellrich
Saverio Cantone
Scara
Scaryraptor51
schont nicolas
schont nicolas
Schubacca
Sciboz
Scott
Scott Harris
Scott Johnson
Scott Test
Scott Underwood
Scott Vowles
scr1p4ch
Scruffy
Sean
Sean Birge
Sean DeMontigny
Sean Glasheen
Sean Holland
Sean Jenkins
sean stockton
Sebastiaan Bonnarens
Sebastian Agoston
Sebastian Pirling
Sebastian Ramsauer
Sebastiano Indorato
Sebastiano Rosa
Sébastien Célerin
Sébastien J.
Secespitus
Seda
Sehkmy
Sergio LP
Sergio Yuste
SerPe
Seth H
Seth White
Seweryn Bajer-Borstyn
Shaelynn Bingham
Shane Bradley
Shane Klasens
Shane S
Shane Wood
Shannon Newton
Shannon Williams
Shaun Beckett
Shawn Hanf
Shawn Hurst
Shawn Jones
Shayne Li
Shiro Ono
Silas Christoffer Petersen
Silas McDermott
Silcrist
Silenthowl
Silvano Iorizzo
Silvano Spagnolo
Simon Bouvier
Simon David
Simon Jennings
Simon York
Simon Zigmund Stefan
Simone
Simone Bencivenni
Simone Cannelonga
Simone Carlucci
Simone Cimarelli
Simone de Paolis
Simone Fabbri
Simone Giani
Simone Lelli
Simone Maccapani
Simone Tamanti
Simone Tammetta
Siobhan Tate
Skandranon
Skratch Hyena
Slime Dude
Sloan
Soendrev
SOLIDToM
Solto
Sonjah
SoulEmber
Spectre Nova
Spencer Jones
Stacy Lovage
Stef Kiryan
Stefan Holmström
Stefan Koeberl
Stefan Steenberg
Stefanie Paeg
Stefano
Stefano Biffi
Stefano De Agostini
Stefano Ganassi
Stefano Giulio Veronesi
Stefano Morero
Stefano Padelli
Stefano Pisani
stefano sartori
Stefano Sibilia
Stefano Stradaioli
StefanoDiNardo
Stefnir Thorsson
Stephan Szabo
Stéphane
Stephane Gelgoot
Stephen
Stephen Gossman
Stephen Orr
Sterz Sebastian
Steven Bakker
Steven Bauling
Steven Brown
Steven Cole Whitley
Steven Lord
Steven Smith
Steven Thesken
Stronghumankind
Stuart
Surelyo
Susanna Danae Grasselli
Suzerain
Sybil
Sylvain B.
Szymon Szweda
Taco
Tadd Layton
Tailswisher
Tamara Morris
Tanja Claridge
Tanja Neubacher
Tanukky
Tao Sun Provaroni
Targaff
Tarik Taylor
Tartaise Philippe
Tasha Anderson
Taylor Espy
Taylor Inesta
Taylor Schmidt
Taylor Vik
Ted Prost
Tereus
Terry Osborn
TerryGhast
Testi tommaso
Thalji
Thanske
The Balrog
The Blind One 17
The Creative Fund by BackerKit
The Weird Warehouse
TheNightManager
Theresa Davis
Thien Duc "Hazenaizel" Tien
Thomas
Thomas Aurel
Thomas Capacci
Thomas Challen
Thomas Lee Bunting
Thomas Micheli
Thomas Munier
Thomas Pontette
Thomas R.
Thomas Smith
Thomas tramantano
Thomas vernay
Thomas Walsh
Thomas Watchorn
Thor Biafore
Thresherinc
ThynameisGeorge
Tiberius
Tie_Pie
Tillambda
Tim
Tim Hall
Tim Jensen
Tim Rousselle
Tim Voves
Timothy Alcorn
Timothy Currier
Timothy G Smith
Timothy James Ferguson
Timothy McFadden
Tiziano Batou Meneghetti
Toby Stewart
Todd
Todd Branch
Todd Stephens
Tom
Tom Burdak

Tom Huber
Tom Shen
Tom Vincent
Tom Walton
Tommaso
Tommaso De Benetti
Tommaso Sofi
Tommaso Vezzali
Tommy Brown
Tommy Lee
Tony Gonzales
Tony Horne
Tony Stevens
Tracey Willis
Travis
Travis Thoth
Trenchino
Trent Y
Trevor D. Perry
Trevor Preston
Tristan
Tristan Merrick
Tristan Miller
Troy George
Troy Richards
Tubstout
Ture Westlund
Twentydollarnosebld
Twila Price
Twist Waker
Tyler
Tyler Flickinger
Tyler Mascia
Tyler Matthews
Typhon78
tytonthedruid@gmail.com
Übersuß Zitrone
Ubuk
Ugo Leonetti
Ulrich Drees
Umberto Longhi
unknhawk
Uno Critico
uriel shashua
Vadis
Valentina
Valentina Minniti
Valeria
valeria bignami
Valeria Zagami
Valerio Canu
Valerio Kientz
Valerio Zanghi
Valeriodambrosio
ValerioLuigi Montervino
Valle Mirko
Vanilor
Vanja Mattias
VanVought
Vench
Vermeersch Simon
Vesala
Vesper
Vic Meakin
Victoria Vaught
Viktor Klasson
Viliam Chrenka
Ville Salminen
Vincent
Vincent Ducrocq
Vincent Lachapelle
Vincenzo
Vincenzo
Virginia
Vittorio Guerriero
Vlad Giulvezan
Vladislav Yaroslavtsev
Volodymyr Revenok
Wade Cottell
Walter Anfang
Washington Pearce
Wawarr
Wayne Renaud
werewolf6742@gmail.com
Weronika Dudek
Werther
White Fang
WildDogUtunu
Will Church
Will Spooner-Adey, Michael Cowles
Will Thomas
Willhameena power
William
William Arnone
William Bidlack
William Caldwell
William Cosgrove
William Craven
William Doetsch
William Jackson
William Lee
Willy Guasti
Wolf
WolfCommander40K
Wolfy Wet Furr
Worlds' End
Xaryo
Xavier Chung Minh
Yannick Meyer
Yari
Yasashii Kyojin Studio
Yassin El Anba
Yoann
Young-hoon Lee
Yu Casadei
Yukiko San
Yulfi
Yuri
Zach
Zach Miller
Zachary
Zachary McMillan
Zachary Morris
Zak Kanoff
Zak Ralston
ZardoZ
Zerdiron
Zero Caige
Zettwoog Stéphane
ziky_
ZincAwesome
Zoeth
Zoro58
Zulpgord

HIGH GOVERNOR

I backer che hanno progettato un personaggio con noi sono:

Collin Lowder
Emanuele Montorfano
Francesco 'Frankino' Lupo
Jacopo Canevari
Jonathan Kuhfus
Massimo Failoni

Indice Analitico

A

B

C

D

E

F

G

I

L

M

N

O

P

R

S

T

U

V

W

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A